新年展望

知的資産と面白さ融合

㈳日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）会長
テクモ株式会社・代表取締役会長
柿原彬人

新年あけましておめでとうございます。

昨年は当協会並びに当協会各位の皆様の格別のご支援、ご協力を賜り厚く御礼申し上げます。

昨年のわが国経済は、数年来の課題である不良債権処理を断行することもできず、過去の負の資産との決別ができないまで終わってしまいました。

加えて、一昨年来の米国のIT不況に端を発した景気後退は、昨年九月の米国での同時多発テロの勃発により、さらに深刻さを増し、世界同時不況の様相を呈し、景気の先行きはますます不透明感を増しているように思われます。

この閉寒感を脱却するためには、戦後長きにわたった公的部門への過大な国民負担を劇的に削減し、民間の創意工夫や起業家精神に基づく民間活力を最大限に発揮できる新産業、新業態を創出するしか術はないものと考えております。

さて、当アミューズメント業界は、二十世紀初頭に科学技術の進歩により都市型娯楽の一形態として生まれ、七〇年代後半のテレビゲームの出現により目覚ましい発展を遂げ、新しい産業として認知されるに至りました。

しかしながら、近年、当業界を取り巻く環境は大きく変化致しました。家庭用ゲーム機の進化による数次にわたるハイスペック化と業務用とのボーダレス化、主に若年層における携帯電話等のモバイル端末の爆発的な普及がもたらすエンターテイメント化と時間および消費支出の増大、家庭用ゲーム機がデジタル情報家電の一つとして大容量の動画像をリアルタイムに送受信できるブロードバンド時代の幕開け等であります。

これらの現象を一言で表現しますと、「ネットワーク時代」の到来ということでありましょう。これは人類の生活を大きく変えた活版印刷術、電信・電話の発明と同様、国境や人種の壁を取り払い、誰もが同時に共通の情報を共有し、互いの距離感をより身近なものとするでしょう。

そして、このような動きは人々の間に急速に普及し、生活の中に浸透し、多様な価値観を生み出し、それを「エンジョイ」する社会になるものと思われます。産業構造も好むと好まざるとにかかわらず、大きく変革し、変化に対応「できるもの」と「できないもの」が峻別されるものと思います。

わがアミューズメント業界も例外ではありません。われわれ業界人は、技術の進歩に伴い、その時代の先端技術と遊びの発想をお互いの切磋琢磨の中で融合させ、人々が「面白い」と感じるクリエイティヴィティー溢れるゲームデザインの手法や生産技術を培い、確立してまいりました。これらは、業界が保有する世界に冠たる貴重な「知的資産」で、来るべき時代に応用できるものも少なくないと思います。

昨年来、オンラインゲーム等で表現されるいわゆる「ネットワークゲーム」が現実味を帯びて、広く論じられるようになりました。大胆な予測をさせていただければ「ネットワークゲーム」を牽引して認知させていくのは「アーケード」のフィールドだと考えます。新しいものを大衆に浸透させていくにはアレルギーを取り除く「簡単・安い・楽しい」がキーワードとなります。まさに「アーケード」が新しい時代のリーダー的存在となるでしょう。

今こそ、当業界が築き上げた有益な「知的資産」と、これからの最高技術水準に裏付けられた、洗練された上質の「面白さ」を融合したゲームをネットワークに乗せることはゲームの進化した形態として、その「潜在的可能性」は極めて大きいのではないでしょうか。

一昨年九月、アミューズメント業界のJAMMA、AOU、NSAの三団体が共同で若手有志による「活性化特別委員会」を発足させました。そして、昨年三月「アミューズメント業界の活性化に向けて」と題する中間報告書が取りまとめられました。現時点では、最終報告書を待たなければなりませんが、中間報告書の中で数々の提言が網羅的に列挙されておりますが、これらは概ね正鵠を得ているものと考えています。

今こそ業界を挙げて過去の成功体験にとらわれず、新しい「遊び」のシステムの「創造と構築」に努めなければなりません。

これからのゲームの主流は「コミュニケーション」が中心となると推測されます。そして、これらを成功裡に達成すれば、i－modeという利用形態を生み出した携帯電話と並び、産業として日本の得意分野になることは想像に難しくありません。それは、わが国経済の発展に大きく寄与するとともに、世界に対し大いに文化的な意義を発信することになる、と思うのであります。

最後になりましたが、関係各位のご指導、ご支援をお願い申し上げますとともに、皆様方にとりまして、新年がより飛躍の年となりますことを祈念し、新年のご挨拶とさせていただきます。

安全な施設で社会貢献

全日本遊園施設協会（JAPEA）会長
泉陽興業株式会社・代表取締役社長
山田三郎

謹んで新春のお喜びを申し上げます。昨年は、当協会並びに遊園施設業界に格別のご支援とご協力を賜り、厚く御礼申し上げます。本年もまた同様のご指導とご鞭撻をいただきますようお願い申し上げます。

さて、昨年を振り返りますと、「レジャー白書二〇〇一」では、『二〇〇〇年の余暇市場全体の規模は前年比〇・六%減となり、これまでの推移では九六年をピークに減少傾向となり、消費税が五%に引き上げられた九七年から大きく落ち込み、二〇〇〇年では減少幅が鈍くなったものの四年連続マイナス成長となった。

一方、遊園地・テーマパークの市場は、前年比二・三%減で四年連続マイナス成長となり、九二年をピークに下降線をたどり、九六年にやや回復したものの縮小傾向は依然として続いている。

遊園地・テーマパークの入園者数は施設のリニューアルにより、若干増えたところもあるが大半の施設は落ち込んでいる。特にバブル期に新規参入した遊園地等の経営状況が厳しくなり、やむなく閉鎖したり買収などが話題となっている。

利用者数は前年比三・八%増となっているが、九四年以降の減少傾向に歯止めをかけるには至っていない。

利用率は、昨年同様、三十才代の利用率が多く、女性層が男性層を上回っている。なお、地域別では埼玉、千葉、北関東の「利用率が高くなっている」』と報じており、昨年も依然として厳しい情勢下にあったと思います。

とくに、昨年中に誕生したユニバーサルスタジオジャパンやディズニーシーなどの大型開発のレジャーランドは、集客が大きく見込まれることが予想されますが、既存の遊園地などは非常に厳しく、かなりの努力を要するものと思われます。

私たち遊園施設協会は、遊園地事業者の一員として安全第一をモットーとして、この厳しい時代を乗り越えて事業活動を進めていく所存であります。

昨年六月に建築基準法が改正されて遊戯施設の新しい安全規定が制定されたことによって、当協会は技術委員会が中心となって、この安全規定の正しい解釈と扱い方を分かり易く説明した解説書を作成し、更に、東京・大阪において当協会会員をはじめ遊戯施設に係る業務に携わる方々を対象とした講習会を開催いたしました。

この講習会には遊戯施設の確認業務を担当される全国の特定行政庁の職員の方々も大勢参加され、熱心に受講されておられました。

最近の遊戯施設は、外国の新機種の導入などもあって、国内外含めて大規模、大加速度運動の施設などが登場しています。これらの施設の管理者はその施設の構造・機能と運転方法を十分熟知しておかなければなりません。

昨年も一部の遊園施設に関する人身事故が発生し、大変残念なことと存じておりますが、私たち協会は本年も安全対策に特に全力を傾ける所存でございますので、ご協力よろしくお願い申し上げます。

最後になりましたが、遊園施設業界は幅広い年齢層の方々に健全で、楽しく、そして安全である遊園施設を提供し、社会に貢献する業界でなければならないと存じます。このため、当協会は安全第一を目途とした執行体制を樹立することに努力してまいりますので、ご理解いただけるようお願い申し上げます。

本年の年頭にあたりまして、皆様の一層のご活躍とご多幸をお祈り申し上げます。

新年展望

地域との共生で発展へ

㈳全日本アミューズメント施設営業者協会連合会（AOU）会長
株式会社　たつみ娯楽・代表取締役社長
入江昭造

新年あけましておめでとうございます。

昨年は、九月に発生した米国における同時多発テロに端を発した世界的な激動、国内的には小泉構造改革内閣の下での深刻な不況の拡大、大手企業をはじめとする業種、経営規模を問わないリストラ旋風等による深刻な雇用不安の増大、さらには狂牛病騒動等々、国の内外を問わずまことに多事多難の年でありました。

このような中で、昨年十二月一日の敬宮愛子内親王殿下の御生誕は、全国民が心からお待ち申し上げていたところであり、二十一世紀の門出にふさわしい明るい希望に満ちた御慶事でありました。国民の一人として心からお慶び申し上げる次第でございます。

一方、私どもの業界にとりましても、昨年はここ数年来の不況感に追い打ちをかけるような、まさに生き残りをかけた厳しい試練の年でもあり、また反面、かすかながらも明るい希望が見えてきたとも思えるような変動の一年でもありました。

このような厳しい諸情勢のなかで、AOU並びにAOUの諸活動に格段の御支援を賜り、本当にありがとうございました。

私どもAOUもお陰様で社団法人として発足して十年の節目を越え、それなりの認識と社会的評価をいただくまでに成長いたしました。これも業界一丸となっての地道な努力と関係機関、団体の皆様並びに会員各位の絶大な御支援と御協力の賜物でありまして、この場をお借りしてあらためて厚くお礼申し上げる次第でございます。

このような厳しい変動の時代でありますだけに、AOUとしても心を新たにして時代に即応した活動を進めてまいりたいと存じておりますので、今後とも一層の御指導、御支援と御協力を賜りますよう心からお願い申し上げます。

AOUと致しましては、従来から『営業のより健全化、地域社会との相互理解と信頼関係を基盤にした地域との共生』のための施策をより強力に進めることこそが、業界に対する信頼を高め、発展に通ずるものであるとの認識のもとに、地道ではありますが、関係行政機関・団体とも緊密に連携して「青少年指導員養成講座」、「店舗管理者研修会」、「地域の方々との相互理解を深めることを目的とした「地域懇談会」、さらには、ゲームの日を中心として行なった「アミューズメント・ラブ・エイド」等による地域社会への奉仕などをはじめとする諸事業を着実に進めてまいりました。

本年も、このような厳しい情勢に対応して引き続いてこれらの施策をさらに充実させてまいりたいと考えております。加えて本年は、昨年創設した毎月二十三日の「ゲームの日」を軸に、業界繁栄の基盤でもありますファンサービスをさらに充実させる活動を積極的に進めてまいりたいと考えております。

また、一昨年から進めております「AOUステッカー」を会員証として会員が運営するすべての営業所に誇りを持って掲示し、健全営業に徹しているAOU会員の営業所をより親しまれる形で積極的にPRするとともに、非会員営業所と明確に識別していただくための活動も継続して積極的に進めてまいりたいと考えております。

次に、機関紙「AOUニュース」、「ホームページ」をさらに充実させるとともに、「ホームページ」を多角的に活用して皆様のお役に立つような積極的な情報発信に努めてまいりたいとも考えております。

今年は、業界にとりましても依然として厳しい試練の年になろうかと思いますが、業界が心を一つにしてこの難局に立ち向かうことによって、必ずや業界にとって輝かしい未来が開かれることを確信し、健全営業の推進と業界発展を目指しての活動を、より積極的に進めてまいりたいと考えておりますので、AOUの活動に対する一層の御理解と御支援、御協力を心からお願い申し上げます。

最後になりましたが、皆様のますますの御繁栄を心からお祈り申し上げ、年頭の御挨拶と致します。

時代の変化への対応を

日本SC遊園協会（NSA）会長
株式会社　友栄・代表取締役社長
内田　博

新年おめでとうございます。会員の皆様には気分も新たに、よい年を迎えられたこととお慶び申し上げます。

さて昨年は、日本再生を目指す小泉内閣発足もあって、秋頃には景気にも明るさが見えてくるのではないかと期待していましたが、IT崩壊だ同時テロだと、さまざまな要因が重なり合って、結果的には『景気は一段と悪化』と報告されるまでになりました。

その中にあって、リストラが済んだ大手オペレーターでは、秋頃から売上げに多少改善の兆しが見えてきたとの報せもありましたが、中小のオペレーターには、まだまだその実感は伴わなかったように思います。

私は、ここ何年か年頭のご挨拶で『生き残り』と「世代交代」をキーワードにして参りましたが、まだ状況は変わっておらず、さらに切実さを増しているようです。一昨年の長崎屋、そごうに続き、昨年はマイカルが破綻し、私どもSC立地のオペレーターの基盤を揺るがす事態が続いています。ここ数年来の売上げそのものの減少とは別に、オーナーの成り行きいかんで会員が出てくることが心配であり、「生き残り」の厳しさは今年も続くと思わざるを得ません。

昨年は三協会による活性化特別委員会に当協会の青年部会が参画し、低迷する業界の診断と活性化のための問題提起が、中間報告により行なわれました。特に景品提供営業の過熱は最優先の課題とされ、また業界団体の活動についても指摘もされるなど、充実した内容でありました。青年部会の発表や意見は、時代の変化を的確に捉えているようで、「良いマシンと業態イノベーションがそろって初めて業界の発展があり、類似施設の供給過剰から衰退のスパイラルが始まる」との意見には敬服しました。これら若い世代の業界人による積極的な活躍や発言で、この業界に新鮮な息吹が見られたことは喜ばしい限りであり、業界の「世代交代」に明るい未来を覚えております。

先に述べましたように、活性化特別委員会から業界団体のあり方が問われましたが、昨今では時代の変化に対応せんがため、いろんな分野において統合化が推進されており、思いもよらない統合の発表で驚愕することもしばしばありますが、遊戯業界においても、この際、業界四団体が以前のように統合してはどうだろうかと、当協会より提案させていただき、昨年九月の例会で合意成立の晩には、当協会を発展的に解消し新団体にスムーズに移行する、との理事会決議を承認いただきましたが、社団法人として法人格を有する団体と任意団体とは立場が異なり、意見集約や手続きに時間を要し、残念ながら早急には賛同を得るには難しいと判断されます。従って、当会としては新しい協会のあり方やスタイルを工夫しつつ、統合実現の時期が訪れるのを待ちたいと考えております。

暗い話ばかりの昨年ではありましたが、十二月の雅子様のご出産は誠におめでたく、世の中に明るさをもたらしてくれました。これを機にベビーブームが起きて、少子化問題が解決に向かい、近い将来SCに沢山のお子様が押し寄せてくるようになり、その対応にてんてこ舞いするような初夢を見たいものです。

従来にも増して環境の厳しい時代ではありますが、今年も皆様が元気に事業を進められ、お幸せであるよう祈念いたしまして、年頭のご挨拶といたします。

トムス、中間決算

増収で黒字回復

ゲーム場も増収増益に

㈱トムス・エンタテインメント（本社名古屋、駒井徳造社長）は十一月二十日、九月中間決算（連結、単独とも）を発表、増収で黒字回復した。子会社はオーペス（旧大王振興）など五社。

連結の九月中間期の売上高は前年同期比一八・五%増の六十億八千九百万円、経常利益は一八二・九%増の七億千二百万円、中間利益は四億八千三百万円（前年同期は九億千五百万円の赤字）だった。

部門別ではアニメーションの売上高が二四・一%増の三十三億九千二百万円、営業利益が一一二・三%増の八億千八百万円、ゲーム場運営などAMの売上高が一一・二%増の二十三億千四百万円、営業利益が四五・四%増の二億二千六百万円と伸ばした。その他（ビデオソフト、毛皮製品販売など）の売上高は一七・九%増の三億八千二百万円だったが、不動産販売の損失などで営業損失八千四百万円（前年同期は四千万円の黒字）だった。

アニメーションは「劇場版名探偵コナン・天国へのカウントダウン」、TVシリーズ「とっとこハム太郎」などで伸ばした。ゲーム場運営では、AGスクエア赤羽店、岸和田店、ビバーチ久御山店など好調で、計二十三店とも計画を達成した（ゲーム場以外のAM事業収入は四千四百万円）。

前年度までに将来損失を一括処理しており、このため黒字化を達成した。

通期連結業績予想は十月十七日の修正をわずかに再修正し、売上高百十五億四千万円、経常利益九億九千五百万円、最終利益七億八千万円と見込んでいる。

なお単独の中間期売上高は二一・四%増の五十二億九千三百万円、経常利益は七二・九%増の六億六千八百万円、中間利益は三億四千五百万円（六億六千万円の赤字）だった。売上高のうちAM部門（ゲーム場運営など）は七・四%増の十八億六百万円。通期単独の業績予想は十月十七日の修正内容とほとんど変っていない。

テクモ、中間決算

業務用ほぼゼロ

ゲーム場は増収増益に

テクモ㈱（本社東京、中村純士社長）は十一月二十日、九月中間決算（連結、単独とも）を発表、十月九日の下方修正どおり減収赤字になった。連結子会社は二社。

連結の九月中間期売上高は前年同期比二五・七%減の二十七億八千八百万円、経常損失は六千三百万円（前年同期は三億三千四百万円の黒字）、中間損失は二億六百万円（同一億四千万円の黒字）だった。

部門別では業務用の売上高が六一・九%減の六千二百万円、営業損失が千八百万円（二千四百万円の黒字）、家庭用の売上高が四九・六%減の九億四百万円、営業損失が六千四百万円（四億八百万円の黒字）、ゲーム場運営の売上高が一・二%増の十八億二千百万円、営業利益が四一・九%増の三億五千百万円。

業務用では主にパチンコ・パチスロ遊技機用液晶表示装置を販売した。家庭用では中間期中、国内四万四千枚、米国十一万四千枚の計十五万八千枚販売した。しかし過年度出荷分の返品が多く、二億五百万円の特別損失を計上した。ゲーム場は昨年開設した博多店が大きく寄与した。

売上高構成比は業務用二・二%、家庭用三二・四%、ゲーム場運営六五・三%。業務用は一段と少なくなった上、内容はパチンコ・パチスロ用と本来の業務用からも離れてしまった。

海外売上高は二七・三%に当たる七億六千二百万円。そのほとんどが家庭用と見られている。

下半期でXbox用「デッドオアアライブ3」などが発売されるので、通期業績予想は五月以来修正していない。

なお単独の九月中間期売上高は二三・三%減の二十六億五千五百万円、経常利益は八七・〇%減の四千万円、中間損失は一億八百万円（前年同期は一億四千三百万円の黒字）だった。

スガイ、中間決算

増収だが赤字に

ゲーム場など店舗減で減収

㈱スガイ・エンタテインメント（本社札幌、藤直樹社長）は十一月二十日、九月中間決算（単独のみ）を発表、増収だが連続赤字となった。売上高は前年同期比二・二%増の二十八億二千八百万円、経常損失は一億三千七百万円（前年同期九千七百万円）、中間損失一億三千九百万円（同一億三千九百万円）。

部門別売上高は、ゲーム場が五・三%減の十一億六千七百万円、ボウリング場が四・五%減の六億八千八百万円、カラオケルームが三・八%増の二億二千五百万円、その他施設（漫画喫茶、ビリヤードなど）が一〇・四%減の一億三千六百万円、映画興行が一四・八%増の四億四千万円、レンタル・リサイクルが二一六・三%増の一億四千九百万円、その他が千八百万円となっている。

ゲーム場では「スーパーグルグルステーション」を導入、女性客専用の「キャンディ・プリントハウス」を展開するなど盛り上げたが、室蘭グランド店リニューアル休業が響きボウリング場とともに減収となった。映画は夏休み興行でヒット作が投入され増収になった。レンタル・リサイクルは昨年七月から始めているゲオショップでのビデオレンタルと中古ソフト販売で順調に拡大している。

通期は五月の当初予想どおり、売上高六十億円、経常利益一億円、当期利益一千万円を見込んでいる。

業務用ゲーム機関係15社の9月中間期決算と通期業績予想

社名	売上高	経常利益	当期利益
セガ社	97,792 (▼18.1)	5,134 (—)	▼20,871 (—)
	200,000 (▼17.7)	10,000 (—)	▼15,000 (—)
サミー	93,335 (210.3)	34,151 (486.7)	16,777 (621.3)
	178,500 (128.0)	61,700 (212.2)	30,400 (81.2)
コナミ	89,146 (19.9)	9,540 (▼40.2)	2,522 (▼78.3)
	233,000 (35.8)	31,000 (▼14.9)	17,500 (▼19.7)
ナムコ	69,043 (8.5)	1,441 (—)	1,134 (—)
	151,100 (3.1)	3,900 (—)	1,900 (—)
アルゼ	47,305 (▼53.0)	9,769 (▼76.4)	3,371 (▼78.8)
	142,000 (▼30.2)	39,000 (46.4)	16,100 (50.4)
タイトー	35,215 (21.8)	1,500 (—)	1,401 (—)
	70,000 (11.4)	3,500 (—)	2,800 (—)
カプコン	23,376 (15.9)	2,400 (▼10.5)	1,405 (▼19.8)
	60,000 (22.2)	10,000 (24.6)	6,000 (▼0.2)
バンプレスト	14,096 (▼18.2)	722 (▼61.9)	595 (▼46.2)
	27,000 (▼14.9)	1,100 (▼59.8)	750 (▼53.9)
アドアーズ	11,494 (5.0)	608 (8.4)	252 (—)
	26,663 (9.1)	2,391 (54.3)	1,559 (—)
ラウンドワン	10,039 (17.6)	▼87 (—)	▼2,317 (—)
	20,580 (18.2)	1,770 (1230.8)	▼1,360 (—)
アトラス	8,063 (▼23.1)	585 (—)	228 (—)
	19,300 (▼15.6)	800 (—)	600 (—)
トムス・エンタテインメント	6,084 (18.5)	712 (182.9)	483 (—)
	11,540 (9.4)	995 (155.7)	780 (—)
テクモ	2,788 (▼25.7)	▼63 (—)	▼206 (—)
	10,806 (13.2)	1,757 (48.8)	969 (51.4)
スガイ・エンタテインメント	2,828 (2.2)	▼117 (—)	▼139 (—)
	6,000 (2.9)	100 (270.3)	10 (—)
エスケイジャパン	2,756 (13.7)	147 (▼3.7)	80 (9.3)
	5,400 (6.0)	360 (11.1)	204 (25.1)

上段は中間連結決算、下段は通期連結見込み（タイトー、アドアーズ、スガイ・エンタテインメントは単独）。数字の前の▼はマイナス。単位百万円。カッコ内は前年比増減率（%）で、—は前年値がないか、マイナスで計算できない（アドアーズは旧シグマとの比較）。

SKジャパン、中間決算

景品伸ばし増益

物販業界向けも好調

㈱エスケイジャパン（本社大阪、久保敏志社長）は十一月九日、九月中間決算（連結、単独とも）を発表、増収増益となった。子会社はファンシーグッズのサンエスのみ。

連結の九月中間期売上高は前年同期比一三・七%増の二十七億五千六百万円、経常利益は三・七%減の一億四千七百万円、中間利益は九・三%増の八千万円だった。

売上高のうちAM業界向け景品販売は一二・九%増の二十三億三千二百万円、物販業界向け商品は一八・二%増の四億二千三百万円。連結通期の業績予想は五月発表どおりで、修正していない。

三精輸送機、中間決算

大幅な減収減益

遊園施設、ゲーム場後退

三精輸送機㈱（本社大阪市吹田市、山田聡社長）は十一月十六日、九月中間決算（連結、単独とも）を発表、大幅な減収減益となった。子会社は五社。

連結の九月中間期売上高は前年同期比三〇・四%減の六十億千九百万円、経常利益は六三・三%減の三億八千九百万円、中間利益は七九・五%減の九千八百万円だった。

部門別では製造（昇降機、舞台機構、遊園施設の製造、修理、保守）の売上高が三〇・四%減の四十七億三千六百万円、営業利益が五〇・五%減の五億千六百万円、レジャーサービス（遊園施設・ゲーム場運営）の売上高が三〇・八%減の十二億五千四百万円、営業利益が四〇・六%減の一億二千万円と後退した。残る不動産賃貸は売上高が七・七%減の二千八百万円、営業利益が七六・六%増の二千二百万円だった。

製造部門売上高の内わけは、舞台機構が六〇・七%減の十億五千万円、昇降機が三〇・〇%増の八億四千万円、遊園施設が七八・九%減の八千三百万円、修理保守が一〇・六%減の二十七億八千九百万円。

製造部門では、地方自治体の財政不振で新規大型の舞台建設が大幅に減少した。また遊園施設の大口注文がなかった。レジャーサービス部門では前年寄与した淡路花博が終ったことに加え、遊園施設のあった遊園地が閉鎖されたりして大きく後退した。ロケーションは遊園施設七ヵ所、ゲーム場四十二ヵ所となっており、子会社のサンエースが運営している。

連結通期の売上高は百三十三億二千六百万円（五月の予想と同じ）、経常利益は八億五千万円（九億七百万円）、最終利益は二億七千五百万円（三億五千万円）と、利益見通しを下方修正した。

よみうりランド、中間決算

遊園地7%減収

総合レジャーでは減益

㈱よみうりランド（本社東京都稲城市、中保章社長）は十一月二十一日、九月中間決算（連結、単独とも）を発表、減収だが増益だった。連結子会社は三社。

連結の九月中間期の売上高は前年同期比六・三%減の七十九億六千七百万円、経常利益は五・二%増の九億八千万円、中間利益は四五・四%増の四億三千六百万円だった。

部門別では三部門あるうち総合レジャー（遊園地、ゴルフ場、競馬場などの運営）の売上高が四八・二%減の六十八億四千百万円、営業利益が九・五%減の十億三千七百万円。うち遊園地の売上高は七・五%減の十三億八千三百万円だった。

遊園地部門では入園者が大幅減少した。

サンリオ、中間決算

パーク減収減益

子会社の再建計画進める

㈱サンリオ（本社東京、辻信太郎社長）は十一月二十二日、九月中間決算（連結、単独とも）を発表、有価証券運用損で減収赤字となった。子会社は一社増の九社。

連結の九月中間期の売上高は前年同期比四・八%減の五百七十五億千三百万円、経常損失は八十五億千五百万円（前年同期は五十二億四百万円の黒字）、中間損失は三十七億九千三百万円（二十四億六千八百万円の黒字）だった。

部門別では、ギフト商品の売上高が三・八%減の五百三億六千五百万円、営業利益が三三・五%減の三十四億三千六百万円、テーマパークの売上高が一一・三%減の四十九億五千六百万円、営業損失が三・八%減の六億千二百万円、その他（飲食店、劇場興業）の売上高が一〇・八%減の二十一億九千百万円、営業損失が二千二百万円（五千二百万円の黒字）だった。

子会社のサンリオピューロランド、ハーモニーランド、サンウェイについては九月二十日、債務超過の解消を目的に再建計画を策定、サンリオからの増資と債務免除などを進め、三年半で計画を実現する予定。

経常赤字となったのは売買目的の有価証券運用損が百二億七千二百万円発生したため。

通期連結の業績予想は売上高千三百二十五億円（五月の前回予想では千四百八億円）、経常損失十二億円（百五十六億円の黒字）、最終利益一億円（八十二億円）と大幅に下方修正しているが、株式相場など変動要素があるので、あくまでも参考値としている。

第一興商、中間決算

増収で大幅増益

カラオケ販売賃貸は低下

㈱第一興商（本社東京、保志忠彦社長）は十一月十九日、九月中間決算（連結、単独とも）を発表、コンテンツ回復により増収増益とした。子会社は一社増二社減で三十五社となった。

連結の九月中間期の売上高は前年同期比二・三%増の四百三十三億千三百万円、経常利益は一一・九%増の四十六億八千百万円、中間利益は一六七・二%増の十九億八百万円だった。

部門別では、業務用カラオケ販売・賃貸の売上高が二・〇%減の二百六十一億四千八百万円、営業利益が四・一%増の四十四億三千万円、カラオケルーム運営の売上高が六・四%減の百五億七千万円、営業利益が四六・九%減の四億九千六百万円、コンテンツ（着メロ配信、衛星放送など）の売上高が八八・七%増の四十一億九千二百万円、営業利益が五億五千三百万円（前年同期は五億五千四百万円の赤字）、その他（不動産賃貸、飲食など）の売上高が一二・二%増の二十四億百万円、営業利益が三三・九%増の五億九千八百万円。

業務用カラオケは販売が堅調だが、賃貸が低下してきている。カラオケルームは過当競争のため収益率が低下した。しかしiモード用着メロ配信が伸ばし、収益を大きく支えることになった。下半期からは音楽ソフト部門が発足している。

連結通期業績予想は上方修正しており、売上高千億円（五月の予想では八百八十億円）、経常利益九十五億円（八十六億円）、最終利益三十二億円（三十三億円）と増収増益を見込んでいる。

任天堂、中間決算

着実に増収増益

「GC」「GBA」へシフト

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）は十一月二十一日、九月中間決算（連結、単独とも）を発表、増収増益とした。子会社は二社増えて二十四社。

連結の九月中間期の売上高は前年同期比一八・四%増の二千二百五十七億二千二百万円、経常利益は一七・八%減の五百十五億五千七百万円、中間利益は一四・四%増の三百四十三億四千九百万円だった。

部門別売上高は家庭用TVゲーム機関連が一九・五%増の二千二百四十七億三千万円（うち本体は五〇・五%増の千二百十二億四千百万円、ゲームソフトとロイヤリティ収入が三・七%減の千三十四億八千八百万円）、ゲームカードが六三・三%減の九億九千百万円。

海外売上高は七・九%増の千六百二十五億二百万円で、全体の七二・〇%（七九・〇%）を占めている。うち米州四三・二%、欧州二六・二%。

米欧で「GBA」を投入、中間期で内外計八百五十万台出荷した。国内では「GC」を五十一万台出荷した。ゲームソフトは海外で「GBC」用が引き続き伸ばした。

利益面では投資有価証券評価損戻り入れ二十八億六千四百万円を特別利益に計上した。

単独の九月中間期売上高は三〇・五%増の千八百二十七億二千三百万円、経常利益は二〇・〇%減の四百十四億九百万円、中間利益は一七・五%増の三百三億五千五百万円だった。

通期業績予想は連結、単独とも五月の前回予想どおりとなっている。

グローリー工業、中間決算

需要一巡で減収

「機器」は完全子会社に

グローリー工業㈱（本社兵庫県姫路市、西野秀人社長）は十一月十六日、九月中間決算（連結、単独とも）を発表、減収減益とした。子会社は十一社で変化なし。

連結の九月中間期の売上高は前年同期比二・三%減の六百五十五億三千万円、経常利益は五六・七%減の五十四億七百万円、中間利益は四四・五%減の二十七億千二百万円だった。

部門別では、貨幣処理機・端末機の売上高が八・二%減の三百五十二億五千三百万円、営業利益が六六・一%減の二十七億三千三百万円、玉貸し機など自動販売機・サービス機の売上高が〇・二%減の二百二億八百万円、営業利益が三三・七%減の十九億二千五百万円、その他（他社商品、部品など）の売上高が一九・四%増の百億六千八百万円、営業利益が四三・九%減の九億三千百万円。それぞれ開発コストが増加するなど売上原価率が上昇したため大幅減益となった。

二千円札、新五百円硬貨発行に伴う買い替え需要は一巡した。金融機関の統廃合に伴う新たな貨幣処理技術と情報技術との融合を進める方針。

連結通期の業績予想は五月の予想と比べ売上高は千二百億円と変らず、経常利益は八十億円（九十一億円）、最終利益は四十二億円（四十七億円）と下方修正した。

なお同社は十二月六日、三子会社の完全子会社化を発表した。七五%所有するグローリー機器、五〇%所有する加西グローリー、佐用グローリーについてそれぞれグローリー工業の株式を株主に割当て交付することにより、それぞれ〇二年三月一日付で一〇〇%子会社にする。

コンラックス、中間決算

経常で大幅減益

さらに特別損失で赤字

㈱日本コンラックス（本社東京、稲垣憲彦社長）は十一月十六日、九月中間決算（連結、単独とも）を発表、減収赤字とした。子会社は三社。

連結の九月中間期の売上高は前年同期比二・八%減の九十六億七百万円、経常利益は四四・一%減の八億二千八百万円、中間損失は二億七千九百万円（前年同期は六億八千九百万円の黒字）だった。

品目別売上高はコインメカニズムが二・二%減の八十四億四千五百万円、テレホンカードなど自販機が三〇・〇%減の九千四百万円、その他（カード関連など）は四・三%減の十億六千六百万円。コインメカニズムのうち紙幣識別機が半分近くを占めるが、データは示されていない。

海外部門では米国で横ばい、韓国・アジア・オセアニアでは前年を上回り、海外売上高は増えたが、全体の一〇%未満なので示されていない。

経常で大幅減益になった上、一部製品の不具合改善費六億円など特別損失に計上したため赤字になった。

通期連結業績予想は九月十日、十一月十三日と下方修正しており、売上高百七十五億円、経常利益十一億五千万円、最終損失三億六千万円と減収赤字を見込んでいる。

シチエ、業績予想

12月期上方修正

DVD、ゲーム場とも好調

㈱シチエ（本社東京、森原哲也社長）は十一月十五日、今年十二月期の業績予想を上方修正した。修正後の売上高は九十七億円（一月の前回予想では九十六億千二百万円）、経常利益は十五億九千五百万円（十二億六千七百万円）、当期利益は八億千二百万円（六億五千二百万円）と予想されている。

DVDレンタルが伸ばしていることに加え、ゲーム場が八月以降好調なことから売上高をほぼ前年並みに保つ見通しとなった。また十二月の新規出店を見合わせたことから、利益面で当初予想を上回る見通しになった。

タカラ、中間決算

ゲーム場は改善

タカラAMが36店を運営

㈱タカラ（本社東京、佐藤慶太社長）は十一月十三日、九月中間決算（連結、単独とも）を発表、大幅な増収増益で回復した。子会社は一社増三社減の十社。うちタカラアミューズメントはゲーム場三十六店を運営しているが、製品販売はない。

連結の九月中間期売上高は前年同期比五九・一%増の二百九十億五千八百万円、経常利益は五五・四%増の十五億八千二百万円、中間利益は一〇六・一%増の十七億九千九百万円だった。

部門別では玩具の売上高が六五・九%増の二百六十六億三千七百万円、営業利益が四四八%増の十六億二千万円、ゲーム場運営の売上高が八・〇%増の二十四億二千三百万円、営業利益が三・二%増の一億九千二百万円。

玩具部門では今年一月以来ヒットしている「ベイブレード」が大きく貢献した。ゲーム場部門ではスクラップ&ビルトで改善した。

連結通期の業績予想は五月の当初予想を大幅上方修正し、売上高六百五十億円、経常利益四十五億円、最終利益五十二億円と見込んでいる。

PCCWジャパン

さらに人員削減

恵比須事業所は統合

パシフィック・センチュリー・サイバーワークス・ジャパン㈱（PCCWジャパン、本社東京、トッド・ボナー社長）は十月三十一日付で恵比須事業所を本社に統合。また十二月七日付で八十人の希望退職者募集を発表した。

〇〇年十月旧ジャレコをPCCWが取得し、PCCWジャパンとなり、ゲーム開発を基礎にブロードバンド対応のコンテンツ開発、供給をめざしており、〇一年七月に本社を麻布台に移転した。恵比須事業所はオペレーション拠点だったが、業務の効率化を目的に本社に統合することになった。なお旧本社の用賀事業所は、従来どおり家庭用ゲーム開発など進める。

PCCWジャパンでは収益改善を目的に、〇一年四月の約百五人削減に続き、十二月中に八十人の希望退職者を募ることになった。〇一年初め約三百人だった従業員数は約七十人まで削減される。

なおPCCWジャパンは〇一年六月に決算期を六月期から十二月期へと変更している。このため〇一年十二月期は八ヵ月間の変則決算となるのでそれまでの間は中間決算など提出する必要がないとしている。

日本ユニカ

子会社でPOSを販売

NTT-MEと提携、夢フロンティア設立

日本ユニカ㈱（本社東京、保木純夫社長）は十一月一日、NTT東日本の完全子会社である㈱エヌ・ティ・ティ・エムイー（NTT-ME、本社東京、池田茂社長）と提携し、新会社として夢フロンティア㈱を設立した。十二月四日、浅草ビューホテルに関係者ら約五百人を招いて新会社発足を披露した。

新会社資本金一千万円に日本ユニカが六六%、NTT-MEが三四%出資し、日本ユニカの保木社長が社長に就任したほか、次のとおり役員が就任した。

取締役、NTT-ME取締役第七マーケティング本部長栗原宏栄▽同、日本ユニカ専務長谷川一豊▽同、NTT-ME第七マーケティング本部第三ソリューション営業部門長荒木正己▽同、日本ユニカ常務システム開発本部長山岸潤一▽監査役、NTT-ME第七マーケティング本部第三ソリューション営業部門担当課長高橋博。

日本ユニカはゲーム場二十ヵ所を運営するオペレーター会社で、無線LANやセンサーを利用した独自のPOS（販売情報管理）システムを開発、使用している。NTT-MEはNTTグループのマルチメディア事業会社。

日本ユニカとはPOSシステムで、指紋照合式タイムレコーダーを共同開発したことがあり、携帯電話を利用するPOSシステム構築を目的に提携した。

新会社は携帯電話利用型POSシステムなどをゲーム場に販売することにより、AM業界のIT化を推進するとしている。

携帯電話利用型POSシステムとは、ゲーム機に認証装置を取り付けておき、プレイヤーが携帯電話を置き暗証番号を入力すると、携帯電話の画面に認証センターのサイトが現われて自動的に認証するというもので、ゲーム機を利用した料金をプレイヤーの銀行口座などから引き落せる。つまり手持ちの現金がなくてもプレイできるシステムで、手数料収入などのビジネスも新会社で予定している。

他にメリットとして、①一ゲーム当たりの料金を自由に設定できる、②両替の手間を省ける、③キャッシュボックスに入る現金が少なくなるので盗難などのリスクを低減できる——など挙げている。日本ユニカではこれまで指紋認証を組み込んだメダル預け入れ貸出機「メダルバンク」を販売してきたがこれも新会社が扱う。新会社披露パーティーで保木社長は「AM産業はこれまでさまざまな分野、形態の遊びを生み出してきた。AM機が必ず次の時代に継承されると信じ、ネットワークインフラの構築、情報技術（IT）開拓者として活動していきたい」と語った。

NTT-MEの池田社長は、「浦安のゲーム場を見て驚いた。ノイズの多いゲーム場にもかかわらず無線LANを実現した、その技術の高さに感心した。AM業界発展に尽すこと、新しいサービスを開拓することの二点を新会社に期待する」と述べた。

セガ社の永井明専務執行役員は、「当社では二店で日本ユニカのメダルバンク、無線LANシステムを導入、渋谷店では一割以上増収となっている。AM機器はハイテクだがロケ運営は旧態依然というのが多いが、ブロードバンド時代を迎え家庭用との差別化を図るためにはネットワーク化、カード利用は避けられないと思う。その意味で新会社に期待したい」と語った。

新会社の所在地などは次のとおりで、初年度六億円、五年後八十億円の年商をめざしている。夢フロンティア㈱＝東京都中央区築地二の十一の十三、アーバンネット築地ビル、☎3546-2610。同・支店＝東京都中央区東日本橋二の二十四の九、NCビル、☎3861-2610。

夢フロンティア発足披露パーティーで、左上は保木純夫社長、右上はNTT-MEの池田茂社長、右はセガ社の永井明専務執行役員。下は鏡割りのようす

特許・実用新案 出願公告・公開

（11月15日～30日）

特許庁で登録された特許、実用新案と、特許出願公開で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明/考案の名称、出願人（都道府県名）、登録/公開番号、特許登録については出願番号も、の順に掲載。発明/考案の具体的な内容は、次の特許庁ウェッブサイトで見ることができる。www.ipdl.jpo-miti.go.jp/homepg.ipdl

特許登録

十一月十九日＝「情報入力装置」、㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント（東京）、3296882、4-342621。「スロットマシン」、㈱ウエスト・シー（兵庫）、3229935、10-18260。「競争ゲーム装置」、江藤電気㈱（東京）、3230779、5-70420。「競争遊技装置」、同、3230780、5-70421。「電子機器装置」、㈱バンダイ（東京）、㈱ウイズ（東京）、3231275、10-110260。「画像処理装置、画像処理方法及びゲーム機並びに記録媒体」、㈱セガ（東京）、32313335、10-500411(際)。

十一月二十六日＝「遊技機」、アルゼ㈱（東京）、3232076(早)、12-109295。「ゲーム装置、ゲームの制御方法、およびゲーム用プログラムを記録した記録媒体」、㈱ナムコ（東京）、3233219、11-290100。

登録実用新案

十一月三十日＝「コンピュータゲーム装置」、手塚洋（大阪）、㈱日経ビーピー（東京）、3082115。

特許出願公開

十一月二十日＝「遊技媒体搬送機構及び遊技媒体回収装置及びゲーム装置」、㈱セガ（東京）、13-321482。「景品払い出し装置」、㈱エス・エヌ・ケイ（東京）、13-321483。「遊技機」、㈱ソフィア（群馬）、13-321484。「スロットマシンのコイン払出口専用不正払出防止具」、㈲エイマックス（福岡）、13-321485(請)。「遊技機」、アルゼ㈱（東京）、13-321486。同、13-321487。「遊技設備及びそれに用いられるスロットマシン」、㈱ジェイピーエス（大阪）、13-321488。「スロットマシン」、サミー㈱（東京）、13-321489。同、ニチテックス㈱（東京）、13-321490。「ゲーム装置、ゲーム装置の制御方法」、コナミ㈱（東京）、13-321555(請)。「メダル発射装置」、同、13-321557(請)。「育成ゲーム装置およびその制御方法、ならびに、育成ゲームプログラムを記録した可読記録媒体」、同、13-321565(請)。「ゲーム機およびそのゲーム環境設定ネットワークシステム」、同、13-321569(請)。「ネット配信型ゲーム機における課金管理方法およびシステム」、ケイディーディーアイ（東京）、13-321556。「ゲームを利用した広告システムおよび広告方法ならびにゲームを利用した広告の仲介方法及び仲介システム」、同、13-321573。「電磁力ゲーム装置」、㈱タイトー（東京）、13-321560。「ゲーム再生方法、記録媒体、プログラム、ゲームシステム、およびエンタテインメントシステム」、㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント（東京）、13-321561(請)。「ゲームシステム及び情報記憶媒体」、㈱ナムコ（東京）、13-321562。「ゲームシステム、ゲーム処理方法、およびゲーム用プログラムを記録した記録媒体」、同、13-321563。「ゲーム装置、これに使用する入力手段、及び記憶媒体」、㈱セガ（東京）、13-321564。「データの発行方法、情報表示システム及び課金方法」、同、13-321571。「球技系ゲームのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体およびプログラム、ならびに、球技系ゲーム処理装置およびその方法」、㈱スクウェア（東京）、13-321566(請)。同、13-321567(請)。「ゲーム装置、ゲーム方法及び情報記録媒体」、カシオ計算機㈱（東京）、13-321568。「通信対戦システム、サーバ装置、通信対戦プログラムが記憶された記憶媒体」、同、13-321570。「インターネット上のネットゲーム配信サーバ」、㈱ワイワイワイネット（東京）、13-321572。「シミュレーション装置」、㈱日立製作所（東京）、13-321574。

十一月二十七日＝「ネットワークを利用したボウリング遊技システム」、桑原功二（福岡）、13-327640(請)。「カードシャッフル装置」、㈱セガ（東京）、13-327647。「スロットマシン」、㈱三共（群馬）、13-327648。同、㈱エース電研（東京）、13-327649。「遊技機」、アルゼ㈱（東京）、13-327650。同、13-327653。同、13-327657。同、㈱ソフィア（群馬）、13-327651。同、13-327654。同、㈱オリンピア（東京）、13-327658(請)。「シンボル表示装置」、㈱ドラゴン（東京）、13-327655。「スロットマシンおよび記録媒体」、㈱三共（群馬）、13-327656。「スロットマシンのセキュリティ装置」、㈱明和エレクトロン（福岡）、13-327659。同、13-327660。「サーバ装置、コンテンツ配信方法及びゲームプログラム」、㈱セガ（東京）、㈱セガトイズ（東京）、13-327749。「球技系ゲームのカーソル表示を処理するためのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体およびプログラム、ならびに、球技系ゲームのカーソル表示処理装置およびその方法」、㈱スクウェア（東京）、13-327750(請)。「球技系ゲームのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体およびプログラム、ならびに、球技系ゲーム処理装置およびその方法」、同、13-327758(請)。「アクションゲームプログラムを記録した可読記録媒体、ならびに、アクションゲーム装置およびその制御方法」、コナミ㈱（東京）、13-327751(請)。「携帯用電子機器に用いる接続機器」、㈱エス・エヌ・ケイ（東京）、13-327752。「携帯用電子機器に用いる接続機器、カートリッジ及び携帯用電子機器」、同、13-327757(請)。「ゲーム制御方法」、同、13-327759(請)。「携帯ゲーム機の周辺機器およびプログラムを記憶した記憶媒体」、スマイルソフト㈱（東京）、ナツメ㈱（大阪）、13-327753。「ゲーム用コントローラ」、アルプス電気㈱（東京）、13-327754。「ハンドル式コントローラ」、同、13-327756。「家庭用テレビゲーム機に接続する多人数ゲーム用コントローラセット」、㈱ホリ（神奈川）、13-327755。「ネットゲームにおけるアイテム提供方法」、㈱ワイバーン（東京）、13-327760(請)。「携帯電話通信ゲーム装置およびゲーム方法」、㈱エニックス（東京）、13-327762。

東京都協、通常総会

受託収入400万円

会員は10社減4社増の90社

東京都アミューズメント施設営業者協会（TAMOA、真鍋勝紀会長、会員九十社）は十一月九日、東京のスクワール麹町で第十三期通常総会を開き、予決算案を承認、監事の補選を行なった。委任二十五社を含む五十六社が出席した。

真鍋会長が挨拶、「不況が続いている中で、チープエンターテイメントは良いという説があるが、AM業界はどうなのか。売上げを増やすには機械を増やす必要があるが、機械は過剰気味になっており難しい。業界大手の業績が良くなっているのは明るい材料だが、私たちは今後の方向について、もっと知恵を絞っていかなければならない」と述べた。

二〇〇一年九月期の事業報告案、事業計画案、決算案、予算案は、いずれも異議なく承認された。

うち事業報告で、〇一年度中にゲームセンターアサヒ、東京コナミ、エイクリエイト、サンシャインゲームセンター、SNK、PCCWジャパン、テクノスタイル、太陽アドバンス、カネコ、ウェップシステムの十社が退会、またエスケイジャパン、スクラッチ、リズム、サンタパパの四社が入会し、会員数が六社減少したと報告された。

決算では会費収入が約六百四十万円、AOUエキスポ業務受託四百万円、AOUからの助成金七十三万円など計上し、単年度収支七十一万円の赤字となったが、「ほぼ予算どおりの収支」との説明があった。予算も前年度と同様の収入を計上し、事業費を少し削減したため単年度十三万円の赤字を見込んでいる。〇〇年度にAOUエキスポ業務受託収入が半額になり大幅赤字となったが、その後赤字幅が縮小してきている。しかしそれでも主に同受託収入で維持していることに変わりはない。

監事の補選は長谷川博司監事（昭和鉄工）の辞任に伴うもので、後任に森政行氏（同社長）を選任した。

議事終了後、情報交換が行なわれた。その中で永井明副会長から、風営法「解釈基準」が改正されたが、セガ社TVゲーム機で使用しているカードは問題がないとAOUが確認したこと、また生きた金魚をすくうゲーム機に動物実験の廃止を求める会（JAVA）からクレームがあったため、撤去あるいは生き物でない景品に入れ替えて対応したことなどの報告があった。このほか毎月実施する「ゲームの日」について、同協会独自ののぼりなどの作成を検討することになった。

東京都協・通常総会（11月9日）にて、正面は挨拶する真鍋勝紀会長

実行委主催、6社協賛

感謝祭イベント

新作無料プレイなど池袋で

AOU、JAMMA、NSAの三協会による第七回「ゲームの日」イベントが十一月二十三日、AOU会員協会主催で各地で実施されたが、今回はこれとは別に「ゲームの日」実行委員会（永井明委員長）主催による初のファン感謝イベントが同日、東京・池袋のサンシャインシティ噴水広場で開催された。

これはセガ社、タイトー、ナムコ、サミー、バンプレスト、アドアーズの六社が協賛し（協賛金一社三十万円）、約四百二十万円の予算で実施されたもの。

会場は協賛各社によるPRなどステージイベントと、メーカー提供によるAM機の無料ゲームコーナーで構成。設置されたAM機は、発売前のナムコ「湾岸ミッドナイト」や発売直後のアトラス「やまとなでしこ」など新機種を中心に、ゲーム機十三台とシール機四台の計十七台。各機械には終始行列が出来、延べ約千人がプレイした。

ステージではタイトーZUNTATAの音楽ライブや「バトルギア2」のゲーム大会、サミーのPS2用ソフト「ギルティギアXプラス」の紹介、チャリティオークションなどが行なわれた。

写真は上下ともゲームの日実行委員会主催によるファン感謝イベント

長崎県協、定期総会

島田会長を再選

福祉への寄贈など事業に

長崎県アミューズメント施設営業者協会（島田武会長、会員十四名）は十月十五日、長崎市内のセントヒルで第二十一回定期総会を開き、役員改選により島田会長を再選、また予決算案などを承認した。同総会には会員十社（二十二名）と来ひん七名が出席した。

新入会員として守田企画が紹介された。

事業年度の移り変わりに伴う事業報告案と決算案、事業計画案と予算案はいずれも異議なく承認された。うち事業計画では、今年も長崎市役所を通じて県内の児童福祉施設にぬいぐるみなど景品を寄贈することを決めた。

またAOU会費に関連して、AOUが財政立て直しのため台数会費制を検討しているとの報告があり、これに対し「簡単に決めるべき問題ではなく、いろいろな意見があることをAOUに具申する」ことになった。

役員改選は任期満了に伴うもので、島田会長を再選。また新理事として野村嘉久氏（ソニックワールド）、宮越健輔氏（タイトー）の二氏が選任された。

来ひんとして県警生活安全部企画課の坂本敏弘係長は「県下の八号営業については現在まで風営法違反や行政処分などの報告はない」とし、同少年課の梅田貞省課長補佐は、少年非行防止への協力を求めた。

また県少年補導員連絡協議会、県教育庁生涯学習課、県暴力団追放県民会議などから、それぞれ挨拶があった。

JAMMA、高額景品の

自粛求める文書

会員に自主規制徹底訴え

JAMMAは十一月十四日、高額景品提供の自粛を求める文書「景品提供の適正化について」を会員に送付した。

高額景品提供問題についてJAMMAは、「景品提供機に関する基準」の策定を検討したが、業界内外に与える影響などを考慮して策定せず、懇談会などで健全化への協力を求めることになり、まず会員に注意を促す文書を送付したもの。

なおAOUでは、高額景品提供問題への対応策についてはとくに論議していない。

同文書の趣旨は、八号営業での高額景品提供の問題が大きくなれば景品提供が全面禁止される恐れがあるので、自主規制の徹底を強く求めるというもの（以下はその全文）。

JAMMAは、AM業界の他団体（AOU、NSA、JAPEA、NAPA）と協調して「景品提供を行う遊戯機における景品の取扱に関する綱領」を制定するなどしてアミューズメント業界における景品提供営業の健全な発展を期して参りました。

しかしながら、最近一部の景品提供営業においては、高額景品の提供等問題のある営業が行われており、この状態を放置すれば景品提供営業全体に大きな影響を及ぼすことが予想されます。また、この背景には、払い出し率を抑えた景品提供機の存在が指摘されております。

ご高承の通り、風俗営業適正化法において八号営業での景品提供は原則として禁止されております。現状は風俗営業適正化法の対象営業に指定される以前からの業界慣習に鑑み、警察庁の裁量によって景品提供が容認されているところであり、問題のある営業が看過できない状況になれば、八号営業での景品提供営業が認められなくなる恐れがあります。

また、JAMMA事務局に対しましても、一般消費者や消費者センターからの問い合わせが入っている状況であり、業界としての信用を損なう事態に至る恐れがあります。

会員各位におかれましては、不適当な払い出し率設定が可能な機械や改造キット、高額な景品の製造、販売を行わないよう、業界自主基準の遵守を強くお願いいたします。

本件要請の趣旨をご理解いただき、会員各位のご協力をお願いいたします。

ナムコのネット店

〝知好楽〟池袋に

会員制で24時間営業

ナムコは、東京・東池袋に時間消費型店舗「インターネット空間〝知・好・楽〟池袋東口店」を十月三十一日オープンした。

これはインターネットやDVD、漫画本などを楽しむスペースを時間貸しする店で、同社がAM機とは異なる新業態の店舗展開に向け名古屋市内に昨年十二月開設した一号店「納屋橋店」に次いで二店目となる。

「池袋東口店」はサンシャイン通りに面した商業ビルの四・五階に開設。営業面積は二フロア合わせて約四百平方㍍。一人用のイス五十五席とマッサージチェアも使用したリラックスシート十席、二人用ソファ九席の計七十四席（八十三人分）を設け、そのほとんどが仕切られた小部屋になっている。

インターネット接続にはCATV回線を使用、CATV番組やDVDソフト（約八十タイトル用意）をヘッドホンで楽しめるほか、漫画本（本棚コーナーに二万冊揃えている）を自分の席で読める。なおCD-RやMO用ドライブは貸し出す。ゲームソフトは置いていない。無料ソフトドリンクコーナーや軽食自販機も設置している。

ナムコ「知好楽・池袋東口店」で1人用ボックスでの利用のようす

入会金三百円で利用料金は三十分二百五十円、以降十五分ごとに百円追加。六名のスタッフが常駐し二十四時間営業で年中無休。十八～三十歳を対象客層とし年間十五万人の利用、売上げ一億四千万円を見込んでいる。総投資額は約一億円。

同社では、「アミューズメント空間の新たな方向性として〝フューチャー&リアル〟をコンセプトに今後、繁華街とオフィス街に展開していく。すでに三号店の開設も準備している」としている。

セガ社、自動車の

教習所向け開発

コヤマに今夏出荷予定

㈱セガ（本社東京、佐藤秀樹社長）は十一月十九日、自動車教習所向け映像シミュレーター「セガ・ドライビングシミュレーター」を開発、㈱コヤマドライビングスクールの子会社である㈱コヤマ交通教育サービス（本社東京、小山甚一社長）との業務提携により、同機を全国の自動車教習所へ二〇〇二年夏から設置していくと発表した。

同機は業務用CG基板「ナオミ2」を使用したコックピット型で、二十九インチブラウン管三つによる連続三画面形式を採用。実際の自動車のハンドルや計器類を使用し、エンジン音や周囲の音、ステアリングの反応力やアンチロックブレーキシステム（ABS）の振動などを再現。映像は実際の道路環境や交通状況などを再現したCG画像で、自動車教習課程にのっとった内容になっており、目視確認などもチェックできる機能がある。映像ソフトはGD-ROM交換で変更できる。

同機を教習所にレンタルで設置し、利用回数に応じた使用料を得る。現在教習所ではシミュレーターを買い取り（一千万円以上）で導入し、シミュレーター教習を実施するところが増えつつあるが、セガ社では、同機は教習所側の投資を大幅に軽減できるため需要拡大につながるとし、初年度百台以上の設置を見込んでいる。

セガ・ドライビングシミュレーター

AOU北海道地区協が

管理者研修会

風営法の遵守事項などで

北海道地区協「店舗管理者研修会」にて、上は挨拶する田中亀雄会長

AOUの北海道地区協議会（田中亀雄会長）は十一月二十二日、札幌市内のロイヤルホテルで、「AOU第七回店舗管理者研修会」を開き、北海道協の会員十七社六十七名が受講した。

これは各地区が持ち回りで開いているもので、今回は同協議会の主催により有賀英雄理事が実行委員長となって開催したもの。

土肥征治監事の司会により田中会長が挨拶、来ひんとしてAOUの谷本彰専務が挨拶した後、研修に入った。研修会は三つの講話と二つの講演の二部構成で進められた。

講話は道警生活安全企画課の一森則雄統括官が、八号営業の遵守すべき事項を中心に道内の八号店の状況などについて話をした。なお九月に改正された風営法「解釈運用基準」については触れなかった。同少年課少年サポートセンターの吉田義彦所長が少年非行について、また道風俗環境浄化協会の吉田弘氏が防犯関係などについて、それぞれ話をした。

講演はMSC経営サービスセンターの矢部藤男氏が「CS向上のための接客方法」を、またタイトー技術サービス部の高木俊明課長と福田靖義氏が「お客様に楽しんでいただくためのメンテナンス」について講義した。

このほかAOU「第二十二回青少年指導員養成講座」（十月十五日、東京）に北海道協から参加した四名が、同講座の内容などを報告した。

最後に受講者に「修了証」が手渡され、山井武男副会長が閉会を宣言した。

東京JPとナンジャタウン

遊好姉妹都市に

集客、イベントで協力

セガ社「東京ジョイポリス（JP）」とナムコ「ナンジャタウン」が十一月二十日、「遊好姉妹都市」関係を結び、集客やイベントなどで協力していくことになった。

これは両社がAM機分野で九月二十日合意した包括業務提携（本紙第644号参照）のうちオペレーション部門の提携として、まず両社の主要ロケの協力関係を築くため行なったもの。

「ナンジャタウン」で同パークの石川町長とキャラ〝ナジャヴ・ナンジャ〟、「東京JP」の吉本館長とキャラ〝ソニック・ザ・ヘッジホッグ〟が出席し、「遊好姉妹都市宣言」と調印セレモニーが開かれた。

また同二十四日には「東京JP」で、〝遊好〟を象徴する記念モニュメントの除幕式と、両パーク共同で実施する回遊型ラリーイベントの開会セレモニーが行なわれた。

今後両パークは共同でのイベントやPR、共通入園券作成などを行ない、将来的にはアトラクションや新テーマパークの共同開発も視野に入れた共同事業を進めていくとしている。両パークとも都市型テーマパークとして九六年オープンした。

ナンジャタウンのナジャヴ（左）と東京JPのソニックが遊好宣言

JAPEA懇親会は

TDS見学から

前回の倍以上、33人が参加

JAPEAは十一月八日、千葉・舞浜のヒルトン東京ベイで「平成十三年度会員懇談会」を開き、会員三十三名が参加した。

これは毎年この時期に行なう恒例の行事で、今回は三年ぶりに視察中心となり、「東京ディズニーシー（TDS）」を見学した。参加費はTDSパスポート、夜の懇親会と宿泊費を含め一社一名は無料、二名以上は一名一万六千円で実施。

TDSパスポートは事前に参加者へ送付し、自由視察とした。参加者によると、当日は平日にもかかわらず四万数千人が入園し、各アトラクションに長蛇の列が出来たため二～三種類のアトラクションしか楽しめなかったとのこと。

懇親会では山田三郎会長が挨拶、「厳しい状況が続いているが、会員同士の親睦を大いに深めることも大事なので、有意義な会合にしたい」と述べた後、森本武彦副会長が乾杯の音頭をとった。

途中で恒例のオークションが行なわれ、八万九千円の売上げがあった。中締めは能美政彦理事が行なった。翌日は第三十七回JAPEAゴルフコンペを開催した。

JAPEA会員懇談会でTDS視察後の懇親会のようす

アスキーの経営権

ユニゾンに譲渡へ

親会社だったCSKが発表

㈱CSK（本社東京、青園雅紘社長）は十一月二十六日、子会社の㈱アスキー（本社東京、鈴木憲一社長）の経営権を、独立系投資会社のユニゾン・キャピタル㈱（本社東京、江原伸好・佐山展生両代表）に譲渡すると発表した。来年三月三十日に実施する予定。

アスキーの主な株主はCSK五一・八％、セガ社一二・三％となっている。CSKはグループ事業再編を進める上で、これ以上アスキーへの継続支援はできないとの判断から、経営権を手離すことにしたもの。ユニゾン・キャピタルとは基本合意した。

アスキー経営権譲渡手続きはまず、減資と株式併合をした上で、CSKが持つアスキー株式をアスキーに無償譲渡する。アスキーはその株式を消却した上で、ユニゾン・キャピタルを引き受け先とする第三者増資を行なう――というもので、詳しくは十二月下旬にも明らかになる予定。

論潮

リアルさ

コンピューターグラフィックス（CG）技術の発達はますますスピードを上げており、作品を仕上げるまでに技術が陳腐化する例がそう珍しくもなくなってきた。このスピード加速の度合いを知らなければ、CGを操ることも困難になるだろう。そういう印象を映画「パールハーバー」は見せてくれた。

○一年夏に公開されたこの映画は、初期の太平洋戦争を扱っているが全体としては肩の凝らない娯楽作品で、虚構（フィクション）性に富んでいる。そのため史実に忠実でないとの指摘を受け兼ねないが、そういう点を大目に見ると十分楽しめる。興行成績が良かった割に短期間（二、三ヵ月間）でビデオ化されたが大画面で観るべきだ。

この映画では、制作者たちによるとCG表現による誇張も比較的容易に行なわれた（魚雷が命中し、戦艦が膨れ上がるように内部爆発するなど）。しかし、飛行する戦闘機から見た戦場のようなどは、これまでの映画の水準を遥かに超えるものとなった。観客は空中を移動しながら、刻々と変化する戦場の光景に圧倒されるのである。

これまでTVゲームは業務用であれ家庭用であれ、「映画のような」リアルな表現が求められると深く信じられてきたが、もうそういう信仰は捨ててよいことがこれで明確になったと思う。TVゲームは決して「映画のような」リアルさについていけないのである。ゲームはリアルさを第一義的に追うのではなく、ゲーム自体の面白さに磨きをかけ、新たな遊びを発見する喜びを大事にしなくてはならないのだ。

家庭用では映像処理にどれほど多額の開発コストがかかったかが注目されるかも知れないが、それはゲームの面白さとは直接関係がない。業務用は法制度など環境が悪すぎるが、遊びを大事にするという原点に立つならば再構築が十分可能だろう。業務用を捨て家庭用に走るメーカーも、いずれは業務用に戻って来ると予言しておきたい。

人事異動

スクウェア（11月26日）会長（社長兼CEO）鈴木尚▽社長兼CEO（代表取締役兼COO）和田洋一

任天堂（12月10日）顧問、鈴木英一

事務所移転

㈲セイブ開発＝東京都千代田区三崎町二丁目十六番五号、三崎町ビル3F、☎3238-9169、浜田均社長。

Game Machine's
Best Hit Games 25

2001年下半期ベストヒットゲームズ25

「ＶＳ３」トップ　2位「ガンダム」

ＴＶゲーム機のソフトウェア部門（ミディ型など汎用キャビネットで使用される基板タイプ）のトップは、セガ社のＣＧサッカーゲーム「バーチャストライカー３」（○一年四月発売）となった。

同ゲームはシリーズ六作目で、「ナオミ２」基板により選手の動きが一段とリアルになるなど大幅グレードアップし、シリーズの高い人気を受け継いだ。

第一作「バーチャストライカー」（九五年五月）は「モデル２」使用、二作目「同２」（九七年六月）から四作目「同２ ver99」（九八年十二月）まで「モデル３」を使用し、いずれもトップクラスを維持。五作目「同２ ver2000」（九九年八月）は「ナオミ」により大幅バージョンアップし、○○年下半期と○一年上半期に連続一位となり、○一年下期で「同３」に入れ替わった。

二位はカプコン／バンプレストのＣＧロボット対戦ゲーム「機動戦士ガンダム連邦VSジオン」（○一年三月）。"ガンダム"キャラを使用した本格的ＣＧゲームとしてトップクラスを維持した。二作目「同ＤＸ」（○一年九月）も集計二ヵ月分ながらも十七位に入って勢いがあり上位を狙っている。

三位はナムコのＣＧ格闘ゲーム「鉄拳４」（○一年八月）。「システム246」基板でグレードアップさせ、集計四ヵ月分だが、前作「鉄拳ＴＴ」（九九年七月）の人気を引き継いだ。なお「鉄拳ＴＴ」も前半の高い人気で八位に入った。

以下六位まで格闘ゲームが続き、四位はカプコンの「カプコンVSＳＮＫ２」（○一年八月）で、三ヵ月半の集計だが、二十一位の前作と入れ替わった。

五位も三ヵ月半の集計でセガ社「バーチャファイター４」（○一年八月）。これは発売一ヵ月後に無償交換した改良版「同ver B」にすべて切り替わり、改良版を「同４」として扱っている。チャートでは現在トップを走っている。

六位はＳＮＫネオジオ「ザ・キング・オブ・ファイターズ２０００」（○○年七月）。上半期も六位で人気を維持。なおチャートでは「同２００１」に入れ替わり、同シリーズは多くの根強いファンがいる。ネオジオソフトは二十位「メタルスラッグ３」（○○年三月）がある。

格闘ゲームはこのほか十一位のカプコン／セガ社「ストリートファイターZERO３アッパー」（○一年二月）、十三位のサミー「ギルティギアＸ」（○○年七月）、十六位のカプコン「ストリートファイターⅢサードストライク」（九九年五月）などがあり、格闘ゲームファンが依然として多いことを示している。

七位はナムコのパズルアクションゲーム「ミスタードリラーグレート」（○一年三月）。十四位「同２」（○○年七月）と入れ替わった。

九位はセガ社のＣＧテニスゲーム「パワースマッシュ」（九九年十二月）。チャートでは「同２」が人気を引き継いでいる。

十位はナムコの定番野球ゲーム「スーパーワールドスタジアム２００１」（○一年四月）。野球ゲームは十八位にセガ社「スーパーメジャーリーグ」（○一年六月）がある。

麻雀ゲームは彩京の「対戦ホットギミック・フォーエバー」（○○年四月）と「同３」（九九年八月）。シューティングは同「ストライカーズ１９９９」（九九年十月）のみ。

十五位「テトリス」（八八年十二月）は十三年間も健在で驚異的だ。

ＴＶゲーム機──ソフトウェア

順位	機械名（メーカー名）	評価
1	バーチャストライカー　3　(セガ社　Naomi 2)	1932
2	機動戦士ガンダム連邦vsジオン（カプコン／バンプレスト　Naomi）	1722
3	鉄拳　4（ナムコ）	1374
4	カプコンvsＳＮＫ　2（カプコン　Naomi）	1240
5	バーチャファイター　4（セガ社　Naomi 2）	1214
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ2000（ＳＮＫネオジオ）	1095
7	ミスタードリラーグレート（ナムコ）	1088
8	鉄拳タッグトーナメント（ナムコ）	938
9	パワースマッシュ（セガ社　Naomi）	934
10	スーパーワールドスタジアム2001（ナムコ）	897
11	ストリートファイター　ZERO 3 アッパー（カプコン／セガ社　Naomi）	765
12	対戦ホットギミック・フォーエバー（彩京）	757
13	ギルティギア　X（サミー　Naomi）	735
14	ミスタードリラー　2（ナムコ）	734
15	テトリス（セガ社）	715
16	ストリートファイター　Ⅲサードストライク（カプコン）	693
17	機動戦士ガンダム連邦vsジオンDX（カプコン／バンプレスト　Naomi）	684
18	スーパーメジャーリーグ（セガ社　Naomi）	634
19	ストライカーズ1999（彩京）	575
20	メタルスラッグ　3（ＳＮＫネオジオ）	550
21	カプコンvsＳＮＫ（カプコン）	532
22	パズルループ　2（ミッチェル／カプコン）	527
23	すくすく犬福（ビデオシステム）	525
24	対戦ホットギミック　3（彩京）	514
25	バーチャストライカー　2ver.2000（セガ社　Naomi）	503

完成品タイプでは「ダービーＯＣ」が1位

アップライト、コックピット型など完成品タイプのＴＶゲーム機では、セガ社の多人数用競馬シミュレーションゲーム機「ダービーオーナーズクラブ２０００」（九九年十月）が、上半期に続き一位となった。データ記録カード方式でリピーターを増やした。同機は「ダービーオーナーズクラブ」（九九年十月）のマイナーチェンジ版で実質的には同一ゲームのため、○○年下半期から首位を続けていることになる。

三位までは上半期と同じで、二位がタイトーのＣＧドライブゲーム機「バトルギア２」（○○年七月）で安定した人気がある。三位はセガ社「シャカっとタンバリン！」（○○年十一月）で、これにはマイナーチェンジ版「同ニューバージョン」も含んでいる。

四位はナムコ「タイムクライシス２」（○一年三月）で上半期は五位。同社ガンゲーム機は六位「ヴァンパイアナイト」（○一年三月）、十位「ニンジャアサルト」（○○年十一月）がある。

また七位のコナミ「ザ・警察官」（○○年十二月）、九位のカプコン／ナムコ「ガンサバイバー２」（○一年七月）、十二位のセガ社「コンフィデンシャルミッション」（○○年十一月）、十五位の同「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド２」（九八年十一月）とガンゲームが七機種入り、いずれも安定。

五位はコナミ「スリルドライブ２」（○一年三月）。ドライブゲーム機は二機種のみ。

このほかは音楽ゲーム機で、八位のナムコ「太鼓の達人２」（○一年八月）とコナミの一連の機種があるが、短期間でバージョンアップされるためチャートでは欄外に去るのが早い。

完成品タイプのＴＶゲーム機

順位	機械名（メーカー名）	評価
1	ダービーオーナーズクラブ2000（セガ社）	1689
2	バトルギア　2（タイトー）	1254
3	シャカっとタンバリン！（new ver.含む。セガ社）	1243
4	タイムクライシス　2（ナムコ）	1161
5	スリルドライブ　2（コナミ）	905
6	ヴァンパイアナイト（ナムコ）	903
7	ザ・警察官（コナミ）	876
8	太鼓の達人　2（ナムコ）	803
9	ガンサバイバー2 バイオハザードコード・ベロニカ（カプコン／ナムコ）	788
10	ニンジャアサルト（ナムコ）	742
11	ポップンミュージック　6（コナミ）	739
12	コンフィデンシャルミッション（セガ社）	732
13	ドラムマニア・フォースミックス（コナミ）	664
14	ダンスダンスレボリューション　フォースミックス（コナミ）	626
15	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド　2（セガ社）	624

全国の主なロケーション（現在31ヵ所）から寄せられたデータをもとに本紙では毎号「ベストヒットゲームズ25」を作成、掲載しているが、毎号単位でなくこの半年間（七月一日号から十二月十五日号までの掲載分）について、改めて集計、分析したのが「二〇〇一年度下半期ベストヒットゲームズ25」である。

もともとのデータは通常どおりの十段階評価であり、調査方法に変化はないが、期間の途中で出てきたり消えていったりするものは、当然数字が小さくなる。反面、根強い人気を保つものは、ふだんのチャート以内に現れていなくとも、このチャートには現れてくることになる。根強い人気こそ最大の魅力ではあるが、このチャートはあくまでもひとつの目安にすぎず、どういうゲーム機が本当にオペレーターのためになるか、を考えるための参考であることを、念のために申し添えておく《編集部》

その他部門では「チャオッピ！」首位

その他アーケードゲーム機部門はフリッパー、クレーン機などを除外した。フリッパーはデータ量がほとんどないため九六年分までで集計を廃止。クレーン機などは景品の人気で稼働状況が左右されるため集計していない。

この分野の一位はオムロンのシール機「チャオッピ！」（○一年二月）で、三位まで同社製が占めた。

四位は日立ソフト／セガ社「劇的美写」（○一年三月）。十二位のイーキューリンク／辰巳「天使のステージ」（○一年七月）は三ヵ月半の集計。

シール機以外はタイトー「ハードパンチャー・はじめの一歩」（○一年七月）のみとなった。

その他アーケードゲーム機

順位	機械名（メーカー名）	評価
1	チャオッピ！（オムロン）	1678
2	キャンバスショット（オムロン）	1590
3	チルティショット（オムロン）	1467
4	劇的美写（日立ソフトウェアエンジニアリング／セガ社）	1451
5	フラッシュショット（オムロン）	1425
6	フォト&シール・スーパーキララ（メイクソフトウェア）	1219
7	めちゃキレイ！（アトラス）	1149
8	ストリートスナップ　EG（日立ソフトウェアエンジニアリング）	832
9	ハードパンチャー・はじめの一歩（タイトー）	749
10	ピュアショット（オムロン）	711
11	フォト&シール・ハッピー（メイクソフトウェア）	694
12	天使のステージ（イーキューリンク／辰巳）	690

Game Machine's
Best Hit Games 25

2001年年間ベストヒットゲームズ25

基板で2年連続「鉄拳ＴＴ」首位

「年間ベストヒットゲームズ25」は、その年の上半期と下半期の集計結果を合わせたもので、年間を通じ最も安定して高い評価を得たゲームを見出すことができる（半期ごとの集計方法については下半期ベストヒットゲームズ25の註を参照）。

対象となる一年間は前年十二月からの十二ヵ月間なので、期間中フルに稼働しなかった（つまり集計期間の短かった）新ゲームには不利になる。十二ヵ月に換算することも考えられるが、オペレーション実績を基準とする以上、この方法が最も確実と思われる。

本紙チャートは、オペレーターによる評価順位ではなく、評価そのものをデータとして積み重ねているので、かなり精度が高く、業務用ＴＶゲーム機分野では最も権威があるものとなっている(現行方式のチャートは八六年から実施してきた)。

年間ベストヒットゲームズ25で、ＴＶゲームのソフトウェア部門と完成品部門のトップには、八九年度以来毎年、本紙から「ゲーム・オブ・ザ・イヤー」のタイトルが贈られている。ちなみに九五年以降のソフトウェア部門一－三位は次のとおり。

九五年度①セガ社「バーチャファイター２」、②タイトー「パズルボブル」、③コナミ「対戦ぱずるだま」。九六年度①ナムコ「鉄拳２・バージョンＢ」、②タイトー「パズルボブル２」、③セガ社「バーチャファイター２・１」。九七年度①ナムコ「鉄拳３」、②カプコン「ＸメンVSストリートファイター」、③タイトー「パズルボブル３」。九八年度①「鉄拳３」、②セガ社「バーチャストライカー２Ver98」、③彩京「ストライカーズ１９４５Ⅱ」。九九年度①セガ社「バーチャストライカー２Ver99」、②カプコン「ストリートファイターZERO３」、③カプコン「ジョジョの奇妙な冒険」。○○年度①ナムコ「鉄拳タッグトーナメント」、②セガ社「バーチャストライカー２Ver２０００」、③セガ社「パワースマッシュ」。

さて二〇〇一年度ソフトウェア部門の一位に輝いたのは、ナムコ「鉄拳タッグトーナメント」で二年連続トップとなった。九七－九八年トップだった「鉄拳３」の高い人気を引き継いだ。○一年上半期まで勢いがあり、下半期は「同４」と入れ替わった。「同４」は十四位で勢いがある。

二位はＳＮＫネオジオ「ザ・キング・オブ・ファイターズ２０００」で、上半期、下半期とも六位と安定して稼ぎ続けた。

三位はセガ社「バーチャストライカー２Ver２０００」で、上半期一位だったが下半期に「同３」と交替。「同３」は七ヵ月分の集計だが五位に入り相当な勢いがある。

四位はカプコン／バンプレスト「機動戦士ガンダム連邦VSジオン」で八ヵ月分の集計。この人気を引き継ぐ「同ＤＸ」は欄外だが、チャートでは現在、二機種とも高インカムを続けている。

六位はセガ社「パワースマッシュ」。上半期五位、下半期九位と健闘。

七位はナムコ「ミスタードリラー２」。これを引き継ぐ「同グレート」も十一位で、同シリーズは安定して稼いでいる。

八位はカプコン「カプコンVSＳＮＫ」。「同２」も集計三・五ヵ月だが十七位に入り、相当な勢いがある。同社格闘ゲームは十三位「ストリートファイターⅢサードストライク」、十五位「同ZERO３アッパー」を含め計四機種がランクイン。

このほか麻雀ゲームは十位と二十二位の彩京「対戦ホットギミック」シリーズのみとなっている。

セガ社「テトリス」は順位を上げ十二位に入り、十三年間健在。また二十位のビデオシステム「すくすく犬福」も根強い人気がある。

ＴＶゲーム機──ソフトウェア

順位	機械名（メーカー名）	発売	評価
1	鉄拳タッグトーナメント（ナムコ）	99.7	2568
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ2000（ＳＮＫネオジオ）	00.7	2382
3	バーチャストライカー　2ver.2000（セガ社　Naomi）	99.8	2345
4	機動戦士ガンダム連邦vsジオン（カプコン／バンプレスト　Naomi）	01.3	2280
5	バーチャストライカー　3（セガ社　Naomi 2）	01.4	2239
6	パワースマッシュ（セガ社　Naomi）	99.12	2223
7	ミスタードリラー　2（ナムコ）	00.7	2211
8	カプコンvsＳＮＫ（カプコン　Naomi）	00.8	2150
9	ギルティギア　X（サミー　Naomi）	00.7	1861
10	対戦ホットギミック・フォーエバー（彩京）	00.4	1815
11	ミスタードリラー・グレート（ナムコ）	01.3	1691
12	テトリス（セガ社）	88.12	1451
13	ストリートファイターⅢサードストライク（カプコン）	99.5	1419
14	鉄拳　4（ナムコ）	01.8	1374
15	ストリートファイターZERO3アッパー（カプコン／セガ社）	01.2	1368
16	ストライカーズ1999（彩京）	99.10	1299
17	カプコン vs ＳＮＫ　2（カプコン　Naomi）	01.8	1240
18	バーチャファイター　4（セガ社　Naomi 2）	01.8	1214
19	メタルスラッグ　3（ＳＮＫネオジオ）	00.3	1175
20	すくすく犬福（ビデオシステム）	98.8	1172
21	続おてなみ拝見（タイトーＧネット）	00.12	1107
22	対戦ホットギミック　3（彩京）	99.8	1087
23	スーパーワールドスタジアム2000（ナムコ）	00.3	1060
24	ガンスパイク（彩京／カプコン　Naomi）	00.10	1052
25	ハイパービシバシチャンプ（コナミ）	98.7	1023

完成品タイプでは「ダービーＯＣ」トップ

完成品タイプのＴＶゲーム機では九五年以降の一－三位は次のとおり。

九五年度①セガ社「バーチャコップ」、②同「バーチャファイター２」、③ナムコ「エースドライバー」。九六年度①セガ社「バーチャコップ２」、②同「電脳戦機バーチャロン」、③ナムコ「アルペンレーサー」。九七年度①セガ社「バーチャファイター３」、②同「電脳戦機バーチャロン」、③タイトー「電車でＧＯ！」。

九八年度①セガ社「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」、②同「バーチャファイター３ｔｂ」、③同「ゲットバス」。九九年度①セガ社「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド２」、②ナムコ「タイムクライシス２」、③コナミ「ダンスダンスレボリューション・セカンドミックス」。○○年度①セガ社「サンバＤＥアミーゴ」、②セガ社「ダービーオーナーズクラブ」、③ナムコ「タイムクライシス２」。

さて二〇〇一年度完成品タイプ部門の一位に輝いたのは、セガ社「ダービーオーナーズクラブ二〇〇〇」で、年間を通じてトップを独走した。

二位はタイトー「バトルギア２」。上半期、下半期とも二位で安定して高インカムを続けた。

三位はセガ社「シャカっとタンバリン！」。これに含めている「ニューバージョン」で下半期盛り返した。

四位は前年三位のナムコ「タイムクライシス２」。完成品では同機が最も息が長い。同社ガンゲーム機は五位「ニンジャアサルト」、十位「ゴルゴ13・奇跡の弾道」、十四位「ヴァンパイアナイト」を含め計四機種が入った。

セガ社ガンゲーム機は七位「コンフィデンシャルミッション」と八位（前年四位）「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド２」の二機種。

また六位にコナミ「ザ・警察官」が入り、ガンゲーム機が全体の過半数を占める。なおコナミの音楽ゲーム機は九位「ドラムマニア・サードミックス」のみとなった。

完成品タイプのＴＶゲーム機

順位	機械名（メーカー名）	発売	評価
1	ダービーオーナーズクラブ2000（セガ社）	99.10	3837
2	バトルギア　2（タイトー）	00.7	2601
3	シャカっとタンバリン！（セガ社）	00.11	2523
4	タイムクライシス　2（ナムコ）	98.4	2400
5	ニンジャアサルト（ナムコ）	00.11	1986
6	ザ・警察官（コナミ）	00.12	1744
7	コンフィデンシャルミッション（セガ社）	00.11	1644
8	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド　2（セガ社）	98.11	1468
9	ドラムマニア　サードミックス（コナミ）	00.9	1373
10	ゴルゴ13・奇跡の弾道（ナムコ）	00.3	1269
11	東京バス案内（セガ社）	00.8	1245
12	ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド（セガ社）	00.1	1240
13	スリルドライブ　2（コナミ）	01.3	1181
14	ヴァンパイアナイト（ナムコ）	01.3	1148
15	サンバＤＥアミーゴ ver.2000（セガ社）	00.12	1137

その他部門では「キャンバスショット」

その他アーケードゲーム機部門では、九七－九八年度「プリント倶楽部２」、九九年度「ストリートスナップ」、○○年度「フォト&シール・キララ」に続き、○一年度はオムロン「キャンバスショット」が一位になった。下半期に後継機に譲ったものの人気は安定している。

三位まで同社製が占めたほか、ランクインしたのはすべてシール機となり、アーケードゲーム機は欄外へ去った。

なおＴＶゲーム部門の評価は全体的に下がったが、シール機は安定しておりＴＶゲームと同等の稼ぎとなっている。

その他アーケードゲーム機

順位	機械名（メーカー名）	発売	評価
1	キャンバスショット（オムロン）	00.11	3298
2	フラッシュショット（オムロン）	00.6	2999
3	チャオッピ！（オムロン）	01.2	2415
4	ストリートスナップEG（日立ソフトウェアエンジニアリング）	00.7	2291
5	劇的美写（日立ソフトウェアエンジニアリング／セガ社）	01.3	2003
6	フォト&シール・クルクル（メイクソフトウェア）	00.11	1620
7	ピュアショット（オムロン）	99.1	1609
8	フォト&シール・スーパーキララ（メイクソフトウェア）	01.3	1554
9	めちゃキレイ！（アトラス）	01.3	1517
10	Ｈｉｔｏｍｉ（アイエムエス）	00.12	1496
11	チルティショット（オムロン）	01.6	1467
12	フォト&シール・キララ　2（メイクソフトウェア）	99.11	1389

プライズ インフォメーション

鉄人28号 ハイグレードフィギュア
セガ社

「鉄人28号」キャラの重厚感があるフィギュア。両腕部分が可動式。青が基調の配色。
高さ32㌢。1種38個入りでOP価格3万円。4月下旬発売。

©HIKARI-PRO

THE DOG 振り子時計
システムサービス

ザ・ドッグの写真を盤面に大きくあしらった振り子式の掛け時計。高さ44㌢。パッケージは26×26×6㌢。3種38個でOP価格3万円。4月発売。

©artlist International

サンリオDXレトロ版プロポーズドール
エイコー

レトロ調の衣装を身につけたキティと花束を持ったダニエルのぬいぐるみ。高さ20㌢。各20個の計40個でOP価格3万2千円。1月発売。

©SANRIO

テレビアニメ「ワンピース」 チョッパースーパーDXぬいぐるみ
バンプレスト

ワンピースの動物キャラ“チョッパー”の大型ぬいぐるみ。高さ38㌢。笑っているポーズとの2種類。
41個でOP価格3万2千円。4月発売。

©尾田栄一郎／集英社・フジテレビ・東映アニメーション

ザ・ナイトメア・ビフォア・クリスマス ハイグレードフィギュア
セガ社

同名ホラー映画の“ジャック”のキャラを採用。一部組み立て式。頭部分が2種類あり差し替えできる。高さ40㌢。パッケージは28㌢。1種38個入りOP価格3万円。4月発売。

©Touchstone Pictures

はずかしがり ぬいぐるみ
システムサービス

新人キャラ作家、外山憲氏デザインの新キャラ景品。跳び箱など高さ15㌢の物陰に隠れたキャラ4種。60個入りOP価格3万円。4月発売。

©KEN SOTOYAMA, M-ART

ハローキティフラワーエンジェル キーホルダー
エイコー

デラックスシリーズのうち“フラワーエンジェル”を8㌢のマスコットキーホルダーにしたもの。青、黄、ピンクの3種類。120個入りでOP価格3万円。1月発売。

©SANRIO CO., LTD.

メジャーリーグ ベースボール マグキャップ
バンプレスト

メジャーリーグ球団ロゴ入りのマグカップで、野球帽形のふた付き。メッツ2種とマリナーズ、インデアンズの4種。70個OP価格3万円。4月発売。

BANPRESTO©MLBP 2002

Prize Forum
プライズフォーラム

羊頭を懸けて狗肉を売る　さてその肉は、何の肉？

――ゲームって大好きさ。
――それはあなたが上手だからよ。
――そんなことないよ。ずいぶん練習したからだよ。
――と言うことは、お小遣いをたくさん使ったと言うことね。
――そうとも言えるけど、おかあさんから「お小遣いは計画を立てて使うように」って言われているから、お小遣いの半分をゲームに使うんだ。
――エー本当？
――本当だよ。それだけじゃないよ。ゲームコーナーで遊ぶ時間だって、ちゃんと約束しているんだ。
――でも、それだとそんなにゲームすることができないんじゃないの？
――そこはいろいろ考えてやるんだ。友達のやっているのを見て「僕ならこうするな」とか「あんなふうにやればいいのか」と考えているし。
――えらいのね。
――それに、ゲームコーナーのお兄さんにクレーンの景品をならしてもらうんだ。そうすると景品が取れやすくなるからね。いろいろと研究しているんだよ。
――その研究心を勉強に生かせないの。
――勉強と聞くだけで“勉頭痛”がするよ。
――そんなこと言わないで、半分ゲームをしたら半分勉強しましょうよ。
――あ！“勉頭痛”がはじまった。
――それってゲームをすれば直るんでしょ。
――そのとおり。今日はこの間の研究の成果を上げて、あの新入りの景品を手に入れてみせるよ。

海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

ヨーロッパでは1月から ユーロ硬貨一斉に流通

順調に発展してきたスペインも対応

スペインの遊技機展、FER・インテラサー01（九月二十六−二十八日、マドリード）には実質百三十六社が一万千五百平方㍍に出展し、一万四千八百人以上の業者が訪れた。スペインの業界や展示会は順調に発展してきているが、これはAM機とゲーミング機を区別する法律が昔からあるためで、不必要なトラブルに巻き込まれず成長してきたことによる。しかし、〇二年一月に実施されるユーロ硬貨への変更は、スペインでも大きな試練となるもようだ。

スペインでは法律で遊技機の性格を三種類に区分し、その営業を必要に応じて規制している。ギャンブル要素のない一般のTVゲーム機やフリッパーは「Aタイプ」と規定され、未成年者はこれらのゲーム機で遊ぶことができる。

ストップボタン付きのフルーツマシン（リール回転式スロットマシン）などは、「Bタイプ」と規定され、一回の最大賭け金、払い出し金が制限されている。さらにギャンブル性の高いカジノ用ゲーミング機器は「Cタイプ」と規定される。これらB、Cタイプのゲーミング機器に未成年者は触れることができない。

1ユーロ硬貨

日本などのようにゲーミング機をAM機と区別できない法制度とは違う。区別するスペインの方式は英国、ドイツ、オランダなどでも採用されており、ゲーミング機を容認している。欧州では、それらとは反対にゲーミング機を一切容認しないフランス、イタリアもある（ただしイタリアでは業者が公然と違法営業を展開しており、緊張が続いている）。

欧州では一般にゲーミング機設置営業が活発な国ほど、その国の業者もパワーがあることになるが、それはあくまでもゲーミング機に支えられてであって、余力があればAM機も売れることになる。スペインではおよそ二十三万台の「Bタイプ」の遊技機、十六万台の「Aタイプ」のAM機がある。

こうした背景から、大手オペレーターのMGA社がTVゲーム機開発メーカーとして名乗りを上げることになった。

欧州で数少ないTVゲーム機メーカーのひとつとして、これまでスペインのガエルコ社が有名だが、ガエルコ社は当初から開発メーカーだった。同社は現在、ナムコ・アメリカ社との協力関係を強めており、独自の動きをすることが少なくなっている。

スペインでは「Bタイプ」遊技機を扱う大手、シルサグループのウニデサ社などが、展示会の主役となっている。日本製AM機はソニック社、IAMC社（シルサグループ）、MGA社などから出品された。しかしTVゲーム市場は三〇%ぐらい縮小している。

ユーロ硬貨（1ユーロは百㌣、約百十円）は二〇〇二年一月一日から流通し始め、各国の古い硬貨は原則的に二月末までしか使えない（三月以降は銀行で両替えしなくてはならない）。主な国では英国、スイスなどが参加していないが、十二ヵ国で共通の通貨へ切り替わるのは、歴史的に見ても画期的なこととされている。

IAAPA02年期 バルダッチ議長

ブラジルの遊園地業界出身

A・バルダッチ氏

遊園地関係の国際協会であるIAAPA（インターナショナル・アソシエーション・オブ・アミューズメントパークス＆アトラクションズ、事務局ワシントンDC郊外）の〇一−〇二年期議長にブラジルのインターブレイパーク社のアレン・バルダッチ社長が就任。IAAPAショー01を機にビル・シムズ前期議長から議長職を引き継いだ。

バルダッチ氏は一九八〇年にインタープレイパーク社を設立、まず三百七十平方㍍の室内遊園地を作り、翌年IAAPAに加入した。遊園地ビジネスの将来性を確信し、八九年にブラジルの遊園地協会（BAAP）を設立、またIAAPAの国際部会員としても活動を開始した。九七年にはサンパウロの屋内遊園地、パーク・ド・ググの開設にも協力したが、九八年にオープンしたオソリオパークなどが主なロケーションとなっている。四十八歳。

議長職は毎年第一副議長から順に就任することになっている。今回の第一副議長には英国ジョンコリンズレジャー社のジョン・コリン氏、第二副議長には米国シックスフラッグス社のゲアリー・ストーリー氏が順に昇格し、第三副議長として米国パラマウントパークス社のジェーン・コーパーさんが選ばれた。

会計はボビー・ウェージス氏が引き続き担当。専従会長は〇一年五月、ジョン・グラフ氏から引き継いだブレット・ラブジョイ氏が担当している。その他新役員には米国四人（うち一名はメーカー枠）、オランダ、ブラジル、南アフリカ各一名が選ばれている。なおIAAPA専従役員だったジョン・グラフ氏はその功績がたたえられた。

デイブ&バスターズ社 韓国にもD&B

米国では同時テロで減益に

着実に店を増している米国デイブ&バスターズ社（D&B、本社ダラス、デイブ・コリビュー／バスター・コーリー共同代表）は十二月五日、第三・四半期決算を発表したが、九月十一日の同時テロの影響を受けるものとなった。

八二年設立のD&B社はダラスを拠点にゲーム場／レストランチェーン店「D&B」を展開しており、十月にホノルル店、十一月にクリーブランド郊外店をオープン、全米で二十一店経営している。一年前は十四店だったので、急速に店を増やしていることになる。

同社決算は週単位だが月単位に読み替えると、第三・四半期（八−十月）の売上高は前年同期比二・六%増の八千百三十七万ドル（うちレストランは三・四%増の四千百十七万ドル、ゲーム場その他は一・八%増の四千二十万ドル）、営業損失百二十五万ドル（前年同期は四百九十五万ドルの黒字）、純損失は百八十七万ドル（百四十九万ドルの黒字）だった。

第三・四半期までの九ヵ月決算では、売上高が二七%増の二億五千三百万ドル、営業利益が三五%減の千六十万ドル、純利益が五三%減の二百九十万ドルなので、第二・四半期まで極めて好調だったのに、第三・四半期で一挙に後退したのが明らかである。

同社では、同時テロの影響をまともに受けたが、次第に回復しつつある、としている。なおD&B社は韓国TEP社とこのほどライセンス契約し、ソウル市内のCoexモールに韓国で初めての「D&B」をオープンすることになったと発表した。

映画、TVゲームは 音楽よりはまし

FTCが業界努力を評価

米国の連邦通商委員会（FTC）は十二月初め、「TVゲームと映画の業者は不適切な内容のものを年少者から遠ざける努力を"立派に進めてきた"」とする報告書を、連邦議会に提出した。FTCによると、TVゲームや映画の業界に比べ、音楽業界は相変らず批判を招くようなことをしているとしている。

FTCによる調査は、十代の若者たち向けの雑誌や、宣伝用の予告篇や業界内部の記録などを通じて行なわれた、とされている。しかし、TVゲームというのは家庭用に限ってのことらしい。業務用は家庭用よりも目立たなくなったのかも知れない。

娯楽ビジネスに批判的なことで知られているジョゼフ・リーバーマン上院議員は、「映画、TVゲーム産業は、人の道に反するような行為をやめてしまった」との発言をこの報告書に収録されてしまった。リーバーマン氏は今後五年間、この報告書が主張しているような方向での立法をめざすようだ（映画、TVゲームは問題にせず、もっぱら音楽その他を制限する方向、とのこと）。

マロフスキー氏が実質引退

米国グランドプロダクツ社（シカゴ郊外）のデイブ・マロフスキー社長が〇一年十二月に退任した。今後は直接業務に携ることなく、実質上引退したとのこと。

マロフスキー氏はミッドウェー社設立（五八年）直後に入社、七二年に製造担当副社長、八〇年に社長となり、TVゲームブームを楽しんだ後、八五年に退社。下請け製造専門のグランドプロダクツ社を設立、社長になっていた。

業界歴は四十二年に及ぶという。顧問ぐらいは引き受ける可能性がある。

International Trade Show

2002

Show	Date
Interschau'02 (Dusseldorf, Germany)	Jan. 10-12
IMA'02 (Nurnberg, Germany)	Jan. 15-18
ATEI, ICE, Euro Show'02 (London, UK)	Jan. 22-24
AOU Amusement Expo'02 (Chiba, Japan)	Feb. 22-23
IAAPI (Mumbai, India)	Mar. 1-3
Am Ex 2002 (Dublin, Ireland)	Mar. 5-6
ASI 2002 (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 6-8
ENADA Spring (Rimini, Italy)	Mar. 7-10
Tokyo Game Show 2002 (Chiba, Japan)	Mar. 29-31
Torremolinos (Madrid, Spain)	Apr. 3-5
TPFCS '02 (Dubai, UAE)	Apr. 23-25
World of Entertainment (Praha, Czech)	Apr. 25-27
E3 2002 (Los Angels, U.S.A.)	May 23-25
TiLE 2002 (Berlin, Germany)	Jun. 11-13
Asian Amusement Expo (Singapore)	Jul. 17-19
Pachinko Pachi-Slot Industrial Fair (Chiba, Japan)	Aug. 28-29
Grobal Gaming Expo 2002 (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 17-19
AMOA Expo/Fun Expo 2002 (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 19-21
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sep. 19-21
FER/Interazar (Madrid, Spain)	Sep. 25-27

話題のマシン

タイトーから、童開発TV麻雀「兎」

2対2の対局で

イオリス社製プライズ機「黄金の城」も

㈱タイトー（本社東京、西垣保男社長）から、㈱童（本社東京、高崎敬之社長）開発TV麻雀ゲーム「兎・野性の闘牌」が十二月十一日、また韓国イオリス社製プライズゲーム機「黄金の城」が十二月中旬、それぞれ発売となった。

「兎」は近代麻雀コミックで連載中の麻雀漫画をもとにしたもので、同漫画での特殊能力や個性を生かしたキャラが登場する。

兎・野性の闘牌

四人麻雀で二対二のタッグバトル対局を行ない、二人の合計点により勝敗を決めるという方式を採用。このためプレイヤーはパートナーキャラを選択する。二台接続による通信対局も可能で、この場合は最多四人での同時プレイとなる。三人以下では不足メンバーがパートナーキャラとなる。

ルールは東風戦（通信時は東南戦も可能）で、一人二万五千点持ち、三万点返し。食いタン、後付け、平和ツモ、ドボンなどすべて有効で、親はあがりで連荘できる。

東風戦終了時にプレイヤーとパートナーの合計点が相手チームより多ければ勝ちで、次の対局へと進む。同点または相手より少ない場合、あるいは五局終了でいずれもゲーム終了。コンティニューも回数に制限なく可能で、ゲーム終了時の対局の最初からスタート。

キャラは"兎"や"シャモア"など男性四人、"ネコ"や"ユキヒョウ"など女性四人の計八人のほか、使用の可否が切り替えられる"園長"がいる。難易度は五段階に設定変更できる。

「Gネット」ソフトでゲームカードOP価格十三万円。

「黄金の城」は"失われた黄金の都市"をモチーフにしたもので原題は「ロストポリスII」。

ボックス内のテーブル上に無数の黄金（メダル）が山積みされ、中央にドクロの旗を付けた"祟りの棒"が立っている。また左の奥に上部から吊された垂直アームがある。

プレイヤーは八方向レバーで垂直アームを操作し、テーブル上を自由に移動させながらメダルをテーブルの外へかき落としていくという新しい趣向のゲーム。

かき落としたメダルの枚数が表示され、これが最初に示された枚数の範囲内（二百－三百枚の間でランダムに表示）であれば景品（二種類使用できる）が払い出される。

ゲームはタイマー制。途中でアームを"祟りの棒"に当てて倒してしまうとゲーム終了。OP価格六十九万八千円。

黄金の城

シリーズ2作目プライズ機

じゃんけん追加

カトウ「ポケット・ジャンケン」

㈱カトウ製作所（本社東京、加藤栄子社長）から、プライズゲーム機「ポケット・ジャンケン」が十二月中旬発売となった。

これはじゃんけんとルーレットにより景品を獲得するゲーム。同社「ポケットリフター」と同じコンパクトキャビネットを使用したもので、「ポケットシリーズ」第二弾。

キャビネットの最上部にLEDドットマトリクスと、その周囲に電光ルーレットがある。ボックス内には景品を乗せた計六つのバケットが上下二段に設置され、うち好きな景品を選択する。

グー、チョキ、パーのいずれかのボタンを押した後、LEDで機械側が出すじゃんけんの手形が表示され、プレイヤーが勝てば1－5の数字ルーレットを止める。止めた数字分だけ景品バケットが上昇。三回挑戦し合計5以上で景品が最上部に上がり後ろに落とされる。

コンティニューも可能。じゃんけんに勝つ率は二十七分の一、ルーレットの確率は調整可能。OP価格三十三万円。

ポケット・ジャンケン

バンプレストのTVメダル機

怪人を蹴り倒す

「レッツゴー・ライダーキック！」

㈱バンプレスト（本社千葉県松戸市、佐賀槌太社長）から、TVメダルゲーム機「仮面ライダー・レッツゴーライダーキック！」が十一月中旬発売となった。

これは新「キャラクターメダルシリーズ」第一弾として三機種あるうちのひとつ。SCロケ向けの子ども用で、一つのボタンを操作する。

沿道にさまざまな怪人が立っている道路が、画面左から右へとスクロールしていく中、仮面ライダーがバイクに乗って道路上を走ってくる。ライダーが怪人と出合う瞬間にボタンでキックを出し怪人を倒せば、怪人に表示された数字分のメダルが払い出される。

メダル一枚でキック一回、三枚までベットできる。ブラウン管は十四㌅。OP価格十九万八千円。

仮面ライダー・レッツゴーライダーキック！

話題のマシン

トレジャーのシューティング「斑鳩」

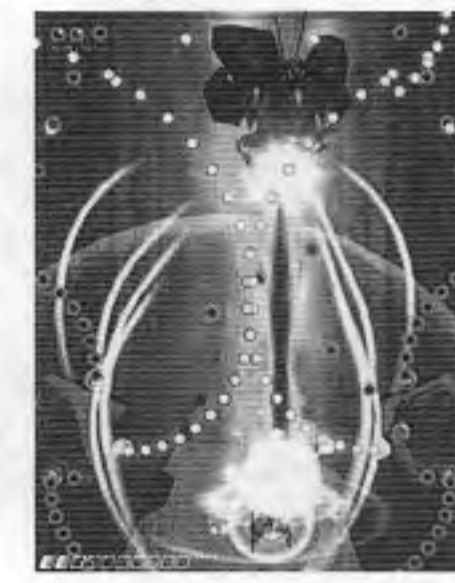
敵弾吸収し攻撃

セガ社から「UFOキャッチャー 7」も

斑鳩

㈱セガ（本社東京、佐藤秀樹社長）から、㈱トレジャー開発CGシューティングゲーム「斑鳩（いかるが）」が十二月下旬発売となる。またクレーン機「UFOキャッチャー7」が、十一月下旬発売となった。

「斑鳩」は、トレジャー開発業務用TVゲーム二作目で、一作目「レイディアントシルバーガン」を大幅グレードアップしたもの。斑鳩の里から一人の若者が戦闘機"斑鳩"に乗って飛び立ち、侵略を進める"鳳来"に立ち向かうというストーリー。

画面は縦スクロールで八方向レバーと二つのボタンを操作する。

自機および敵機と敵弾に白と黒の"属性"を設定し、自機の属性はボタンで随時切り替えられる。自機の属性と同色の敵弾に当たるとエネルギーが吸収でき、一定量たまると強力なホーミングレーザーが使用できる。

自機と異なる色の敵機や敵弾に当たると一機失うことになるが、この時の自機ショットの威力は二倍となる。また同色の敵機を三機撃破するごとにボーナス得点。ただし同色敵機の撃破で大量の撃ち返し弾が放たれ危険だが、エネルギー吸収のチャンスとなる。状況に応じた属性の切り替えがゲーム展開の重要な要素となっている。

難易度を三段階から、モードを通常（五面）と練習（二面）から選べる。「ナオミ」用GD－ROMで標準価格十七万二千五百円。

「UFOキャッチャー7」はシリーズ七作目で、運営面やメンテナンスを考慮し大幅に改良を加えたもの。

上部と中央部の帯状のビルボードが交換方式になり、用意されたさまざまなデザインのものと取り換えられる。上部三ヵ所にポップなどを挟み込むクリアポケットが付いた。またキャッチャーのつかむ力の度合いをダイヤルで簡単に調整でき、バネ交換の必要がなくなった。

ボタンが一つ増え三つになった。追加ボタンはクレーン降下中にプレイヤーが押すとそこで降下が止まりアームを閉じるもので、付属機器の操作にも使用できる。このほか百円と五百円硬貨のキャッシュボックスを別個に備え、集計が楽になった。標準価格百十五万円。

UFOキャッチャー 7

キッズプライズシリーズ

虫と3回勝負で

ナムコ「じゃんけんしようよ！」

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、プライズゲーム機「じゃんけんしようよ！」が十二月上旬発売となった。

これはSCロケ用の子ども向けゲーム機で、「ナムコ・キッズプライズシリーズ」のうちの一機種。ボタンでじゃんけんをするゲーム。

ボックス内に六本足の大きな虫のキャラ"じゃんけんケン太くん"が立っており、下部に土、背景に雑草などが描かれている。"ケン太くん"は頭部と三つの胴体に分かれ、各部分が回転する。胴体のうち上段の両足と中段の片足の先端が、グー、チョキ、パーの手の形になっている。

ゲームスタートで"ケン太くん"が横を向いて回り、プレイヤーが手前のグー、チョキ、パーのいずれかのボタンを押すと"ケン太くん"が正面に向き直りいずれかの手を前に出す。三回勝負だが、あいこは勝負がつくまで繰り返す。三回勝つと景品カプセル（七十五㍉）が払い出される。価格四十七万五千円。

じゃんけんしようよ！

コナミの音楽ゲーム

ミニイベントも

「ポップンミュージック7」

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から、TV音楽ゲーム機「ポップンミュージック7」が十一月中旬発売となった。

これは音楽に合わせて画面指示どおりに五色九個のボタンを叩いていくゲームの七作目。

前作「同6」の曲に、「宇宙戦艦ヤマト」や「オールナイトニッポン」など幅広いジャンルの三十曲を追加し、計七十曲以上を収録。また二人対戦専用"バトルモード"にミニゲームイベントを加え、相手のプレイを邪魔するなどの駆け引きも楽しめるようになった。

このほかキャラクターを大きく扱った演出シーンも追加。ネットによる個人と店舗のスコアランキングに対応。改造キット価格十九万八千円。

ポップンミュージック 7

株式会社　アイモ
代表取締役　田口宜由
〒170-0013 東京都豊島区東池袋二―二二―八
TEL〇三（三九八六）四五九一
FAX〇三（三九八四）八七一〇

旭精工株式会社
代表取締役　安部寛
〒107-0062 東京都港区南青山二―二四―十五 青山タワービル二F
TEL〇三（三四〇二）六一八一
FAX〇三（三四〇八）七四二〇

アドアーズ株式会社
代表取締役社長　河野良明
〒135-0063 東京都江東区有明三―一―二五 有明フロンティアビルA棟
TEL〇三（五五三〇）六五〇〇㈹

株式会社　アトラス
代表取締役社長　岩田松雄
〒162-0825 東京都新宿区神楽坂四―八 神楽坂プラザビル
TEL〇三（三二三五）七八〇一㈹
FAX〇三（三二三五）七八〇四

株式会社　アーバン
代表取締役　金子信太郎
〒171-0021 東京都豊島区西池袋三―二二―十五 大林ビル四F
TEL〇三（三五九〇）四一五一
FAX〇三（三五九〇）〇三七四

株式会社　アピエス
代表取締役　長堀真美
〒540-0029 大阪市中央区本町橋八番七号 フジタビル三F
TEL〇六（六九四二）二八二二
FAX〇六（六九四一）二八二三

株式会社　アミパラ
代表取締役　筒井雅久
〒700-0944 岡山市泉田三四二番地の一
TEL〇八六（二四二）四四三三
FAX〇八六（二四二）四四二二

株式会社　アミューズオリエント
代表取締役　矢内敬治
〒170-0004 東京都豊島区北大塚二―八―十五
TEL〇三（三九四〇）三二七一
FAX〇三（三九四九）一一二二

株式会社　アムス
代表取締役　水野正
〒465-0043 名古屋市名東区小池町四五二 シャトーエミール一〇三
TEL〇五二（七七四）二五一一
FAX〇五二（七七四）一二二三

株式会社　アムレス
代表取締役　小村茂
〒984-0826 仙台市若林区若林一―十―十二
TEL〇二二（二八六）九六一六
FAX〇二二（二八五）八六〇六

株式会社　アリカ
代表取締役　西谷亮
〒150-0013 東京都渋谷区恵比寿一―二十―十八 三富ビル新館六F
TEL〇三（三四四七）五七二一
FAX〇三（三四四七）五七二五

株式会社　アリサカ
代表取締役　有坂順三
本社 〒880-0925 宮崎市本郷北方二四八五―二十
TEL〇九八五（五二）一三一四
FAX〇九八五（五二）一一〇三

アルゼ株式会社
代表取締役社長　岡田和生
〒135-0063 東京都江東区有明三―一―二五 有明フロンティアビルA棟
TEL〇三（五五三〇）三〇五五
FAX〇三（五五三〇）三〇六六

エイケイワークス株式会社
代表取締役　藤原忠
取締役営業部長　佐原茂行
取締役企画部長　吉永耕司
〒599-0301 大阪府泉南郡岬町淡輪一三八七―二
TEL〇七二四（九四）〇七八三
FAX〇七二四（九四）二一九五

株式会社　エイコー
代表取締役　辻谷博男
〒130-0004 東京都墨田区本所一―三―十三 エイコービル
TEL〇三（三六二四）一一八三
FAX〇三（三六二二）六二三五

株式会社　エイティング
代表取締役　藤澤知徳
〒140-0014 東京都品川区大井一―二三―一
TEL〇三（五七一八）八一八一
FAX〇三（五七一八）八一八二

株式会社　エイブルコーポレーション
代表取締役　熊谷俊範
本社 〒171-0014 東京都豊島区池袋四―八―三
TEL〇三（三九八八）二〇六一
FAX〇三（三九八六）五一八〇
戸田サービスセンター 〒335-0021 埼玉県戸田市大字新曽字稲荷一七六一―四
TEL〇四八（四三三）七二二四
FAX〇四八（四三二）七二三五

株式会社　エスケイジャパン
代表取締役社長　久保敏志
本社 〒540-0005 大阪市中央区上町一・三・十 エスケイビル
TEL〇六（六七六五）一三〇〇
FAX〇六（六七六五）一四〇〇
東京 〒111-0051 東京都台東区蔵前四・三三・七エスケイビル
TEL〇三（三八六二）八四四四
FAX〇三（三八六二）八四四五
名古屋 〒460-0008 名古屋市中区栄三・三五・四四瑞光ビル六F
TEL〇五二（二四三）一三一一
FAX〇五二（二四三）一三二二
福岡 〒812-0041 福岡市博多区吉塚二・十六・十一エスケイビル
TEL〇九二（六一一）七七九九
FAX〇九二（六一一）七七二〇

株式会社　エム・アイ・ピー
代表取締役　伊藤博則
〒564-0036 大阪府吹田市寿町二―十九―四
TEL〇六（六三八二）一四〇〇
FAX〇六（六三二九）一五一二

オーエス共栄カクタス株式会社
代表取締役　中野孝夫
〒542-0076 大阪市中央区難波一―三―一
TEL〇六（六二一三）二九二〇
FAX〇六（六二一四）五四八七

大平技研工業株式会社
代表取締役　大平輝雄
本社 〒501-3102 岐阜市岩井万場四四番地
TEL〇五八（二四二）七四九一
FAX〇五八（二四二）八四九一
東京営業課 〒101-0023 東京都千代田区神田松永町二三 NC島商ビル一F
TEL〇三（三二五四）五八一一
FAX〇三（三二五四）五八一三

株式会社　大阪娯楽機製作所
代表取締役　藤原忠
〒599-0232 大阪府阪南市箱作二五七―四
TEL〇七二四（七六）二三八一
FAX〇七二四（七六）一六一六

株式会社　岡本製作所
代表取締役会長　岡本昌明
取締役社長　岡本典之
〒553-0002 大阪市福島区鷺洲三―六―一二
TEL〇六（六四五二）六一五六
FAX〇六（六四五一）五五三〇

株式会社　カトウ製作所
代表取締役社長　加藤栄子
〒157-0061 東京都世田谷区北烏山六―一四―十三
TEL〇三（三三〇七）一二二一
FAX〇三（三三〇七）一二四四

株式会社　カプコン
代表取締役社長　辻本憲三
〒540-0037 大阪市中央区内平野町三―一―三
TEL〇六（六九二〇）三六〇〇
FAX〇六（六九二〇）五一〇〇

有限会社　関西電子
代表取締役　末平幸己
〒571-0046 大阪府門真市本町四十三―六
TEL〇六（六九〇二）九七四〇
FAX〇六（六九〇二）九七四六
金沢営業所 〒921-8811 石川県石川郡野々市町高橋町十四―三十六 KDビル一F

関東娯楽工業株式会社
代表取締役　中村哲
本社 〒171-0022 東京都豊島区南池袋一―十八―二三―一一〇二
TEL〇三（三九八六）五三三一
工場 〒131-0043 東京都墨田区立花五―二―二
TEL〇三（三六一〇）三一二一

岐阜特機株式会社
代表取締役　真鍋巧
〒501-6121 岐阜県羽島郡柳津町佐波二〇五―一
TEL〇五八（二七九）二二八八
FAX〇五八（二七九）六四六六

株式会社　こまや
代表取締役　尾上芳郎
〒658-0025 神戸市東灘区魚崎南町六―十―四
TEL〇七八（四一一）二一二一
FAX〇七八（四一一）三八五一

五洋リース株式会社
代表取締役　西川孝之助
〒160-0023 東京都新宿区西新宿八―十五―三 松原ビル二F
TEL〇三（三三六六）四〇三一
FAX〇三（三三六六）四〇三四

株式会社　サノヤス・ヒシノ明昌
代表取締役社長　南雲龍夫
本社 〒530-6591 大阪市北区中之島三―六―三二 ダイビル四F
レジャー事業本部 〒557-0063 大阪市西成区南津守五丁目十三―三七
TEL〇六（六六六一）〇九二〇
FAX〇六（六六六一）〇九二一

サミー株式会社
代表取締役社長　里見治
〒170-8436 東京都豊島区東池袋二―二三―二
TEL〇三（五九五〇）三七六〇
FAX〇三（五九五〇）三七六一

株式会社　サミー・アミューズメントサービス
代表取締役社長　鈴木實
〒170-0013 東京都豊島区東池袋三―二三―十三
TEL〇三（五九五六）七八三五
FAX〇三（五九五六）七八三六

三和電子株式会社
代表取締役　岡部健治
〒173-0034 東京都板橋区幸町二十―十五
TEL〇三（三九五九）六六一一
FAX〇三（三九五五）九二〇八

株式会社　ジーエム商事
代表取締役　小倉忠弘
〒143-0016 東京都大田区大森北五―九―十三
TEL〇三（三七六六）九三三一㈹
FAX〇三（三七六六）九三九八

株式会社　ジェイ・アール・イー
代表取締役　能美政彦
〒556-0011 大阪市浪速区難波中三―四―四十
TEL〇六（六六四七）一六二二
FAX〇六（六六四六）一〇五一

システムサービス株式会社
代表取締役　佐藤隼夫
〒171-0014 東京都豊島区池袋二―四十八―一 信友山の手池袋ビル四F
TEL〇三（五九五一）六六〇〇
FAX〇三（五九五一）三四四九

株式会社　昭和技研
代表取締役　安部征宏
本社 〒365-0075 埼玉県鴻巣市宮地一―一―七
TEL〇四八（五四三）四三四一
テクノセンター・販売 〒365-0074 埼玉県鴻巣市神明三―四―一
TEL〇四八（五九七）二九三一
FAX〇四八（五九七）二九三〇

株式会社　スクラッチ
代表取締役　森田友久
本社 〒572-0073 大阪府寝屋川市池田北町二八―八
TEL〇七二（八三八）一〇一三
FAX〇七二（八三八）一〇一五
第一販売部 〒572-0073 大阪府寝屋川市池田北町二八―八
TEL〇七二（八三八）八一〇〇
FAX〇七二（八三八）八一〇一
東京営業所 〒103-0001 東京都中央区日本橋小伝馬町六―十三 日本橋岡野ビル五F
TEL〇三（三六六三）六五〇〇
FAX〇三（三六六三）四五〇〇

株式会社　セガ
代表取締役社長　佐藤秀樹
〒144-8531 東京都大田区羽田一―二―十二
TEL〇三（五七三六）七一一一㈹

株式会社　総商
代表取締役社長　木村雅三
〒444-8518 愛知県岡崎市井田西町十七番地四
TEL〇五六四（二四）二五八一㈹
FAX〇五六四（二二）〇五五五

株式会社　タイガー商事
代表取締役　鈴木民夫
〒538-0042 大阪市鶴見区今津中一―七―十二
TEL〇六（六九六二）九四二五
FAX〇六（六九六二）四五五六
倉庫 大阪市鶴見区中茶屋二―一―十
TEL／FAX〇六（六九一三）八六一五

株式会社　タイトー
代表取締役社長　西垣保男
本社 〒102-8648 東京都千代田区平河町二―五―三
GM販売部 〒243-0498 神奈川県海老名市下今泉三―十一―一
TEL〇四六（二三五）九五一〇

株式会社　ダイナ
代表取締役社長　飯田正道
〒547-0034 大阪市平野区背戸口二―十四―十五
TEL〇六（六七〇七）一一八一
FAX〇六（六七〇七）一九一九

高井商会
代表　高井一美
〒578-0976 東大阪市西鴻池町一―十四―十三
TEL〇六（六七四四）一二八三
FAX〇六（六七四四）一二三五

株式会社　たつみ娯楽
代表取締役　入江昭造
〒321-1403 栃木県日光市下鉢石町八四〇
TEL〇二八八（五三）三三五五
FAX〇二八八（五三）〇五五五

辰巳電子工業株式会社
専務取締役　辰巳聡
〒634-0008 奈良県橿原市十市町十四番地
TEL〇七四四（二三）四七六四
FAX〇七四四（二五）一一九一

株式会社　ディンプス
代表取締役社長　西山隆志
〒560-0083 大阪府豊中市新千里西町一―一―八 第一火災ビル七F
TEL〇六（六八三六）二六七八
FAX〇六（六八三六）二六八八

テクモ株式会社
代表取締役社長　中村純司
〒102-8230 東京都千代田区九段北四―一―三四
TEL〇三（三二二二）七六二〇

株式会社　テヅカ
代表取締役　手塚明雄
〒663-8204 兵庫県西宮市高松町十六―十五
TEL〇七九八（六六）〇八一一
FAX〇七九八（六六）二二七五

株式会社　トーゴ
代表取締役社長　山田朋一
〒152-0023 東京都目黒区八雲一―五―七
TEL〇三（三七一八）六四六一
FAX〇三（三七二五）二四二〇

中日本プロジェクト株式会社
代表取締役社長　早川永一
PCテンプル事業部 〒463-0063 名古屋市守山区八反六番十号
TEL〇五二（七九一）〇一一一
FAX〇五二（七九一）一五一五

株式会社　ナムコ
代表取締役会長兼社長　中村雅哉
〒146-8655 東京都大田区矢口二―一―二一
TEL〇三（三七五六）八五五二

株式会社　日本システム
代表取締役社長　村上栄司
代表取締役副社長　加川政典
〒180-0002 東京都武蔵野市吉祥寺東町一―二―三
TEL〇四二二（二一）三二一〇
FAX〇四二二（二一）三四八三

JANUARY　1

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機 ― ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	バーチャファイター　4（セガ社　Naomi 2） Virtua Fighter 4 (Sega)	7.96
2	3	機動戦士ガンダム　連邦 VS ジオンDX（カプコン／バンプレスト　Naomi） Mobile Suit Gundam DX (Capcom/Banpresto)	7.64
3	2	ザ・キング・オブ・ファイターズ2001（イオリス／サンAM　ネオジオ） The King of Fighters 2001 (Eolith/Brezza Soft)	6.79
4	5	パワースマッシュ　2（セガ社　Naomi） Virtua Tennis 2 (Sega)	6.64
5	6	機動戦士ガンダム　連邦 VS ジオン（カプコン／バンプレスト　Naomi） Mobile Suit Gundam (Capcom/Banpresto)	6.60
6	4	カプコン　VS　SNK　2（カプコン　Naomi） Capcom vs. SNK 2 (Capcom)	6.42
7	7	鉄拳　4（ナムコ） Tekken 4 (Namco)	6.31
8	8	式神の城（アルファシステム／タイトーGネット） Shikigami's Castle (Alfasystem/Taito)	6.27
9	9	バーチャストライカー　3（セガ社　Naomi） Virtua Striker 3 (Sega)	6.00
10	11	バーチャストライカー　2　バージョン2000（セガ社　Naomi） Virtua Striker 2 ver.2000 (Sega)	5.14
11	10	スーパーメジャーリーグ（セガ社　Naomi） World Series Baseball (Sega)	4.55
12	23	ホットギミックインテグラル（彩京） Mahjong Hot Gimmick Integral* (Psikyo)	4.54
13	18	上海・昇龍再臨（タイトーGネット） Shanghai Climbing Dragon (Taito)	4.50
14	13	スーパーワールドスタジアム　2001（ナムコ） Super World Stadium 2001 (Namco)	4.41
15	14	ミスタードリラー　グレート（ナムコ） Mr. Driller Great (Namco)	4.40
16	33	スーパーパズルボブル（タイトーGネット） Super Puzzle Bobble (Taito)	4.38
17	24	パズループ　2（ミッチェル／カプコン） Puzz Loop 2 (Mitchell/Capcom)	4.33
18	12	ビーチスパイカーズ（セガ社　Naomi 2） Virtua Beach Volleyball (Sega)	4.30
19	20	ストリートファイター　Ⅲサードストライク（カプコン） Street Fighter Ⅲ 3rd Strike (Capcom)	4.27
20	19	ハイパービシバシチャンプ（コナミ） Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)	4.25
21	－	テトリス・ザ・グランドマスター（アリカ／カプコン） Tetris The Grand Master (Arika/Capcom)	4.22
22	17	テトリス（セガ社） Tetris (Sega)	4.13
23	22	すくすく犬福（ビデオシステム） Quiz Lucky Dog* (Video System)	4.11
24	26	対戦ホットギミック　フォーエバー（彩京） Mahjong Hot Gimmick Forever* (Psikyo)	4.00
25	28	上海・万里の長城（サン電子／テクモ） Shanghai-The Great Wall (Sun)	3.91

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

■完成品タイプのTVゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	－	ダービーオーナーズクラブ　Ⅱ（セガ社） Derby Owners Club Ⅱ (Sega)	8.82
2	1	太鼓の達人　2（ナムコ） Taiko no Tatujin 2 (Namco)	8.20
3	－	犬のおさんぽ（セガ社） Walk The Dog (Sega)	7.75
4	3	ドラムマニア・フィフスミックス（コナミ） Drum Mania 5th Mix (Konami)	6.46
5	2	ダービーオーナーズクラブ　2000（セガ社） Derby Owners Club 2000 (Sega)	6.30
6	－	DDR　MAX（コナミ） DDR MAX (Konami)	6.01
7	5	スリルドライブ　2（2P／SD／DX）（コナミ） Thrill Drive 2 (2P/SD/DX) (Konami)	6.00
8	8	バトルギア　2（タイトー） Battle Gear 2 (Taito)	5.89
9	4	タイムクライシス　2（SD／DX／S）（ナムコ） Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)	5.88
10	7	ギターフリークス・シックススミックス（コナミ） Guitar Freaks 6th Mix (Konami)	5.67
11	6	ヴァンパイアナイト（SD／DX）（ナムコ） Vampire Night (SD/DX) (Namco)	5.54
12	10	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド　2（DX／UP）（セガ社） The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega)	5.50
13	12	コンフィデンシャルミッション（SD／DX）（セガ社） Confidential Mission (SD/DX) (Sega)	5.22
14	9	シャカっとタンバリン！（セガ社） Syakatto-Tambourine (Sega)	5.18
15	14	ザ・警察官（コナミ） Police 911 [Police 24/7] (Konami)	5.17
16	11	ガンサバイバー2・バイオハザードコード・ベロニカ（カプコン／ナムコ） Gun Survivor 2 Biohazard Code Veronica (Capcom/Namco)	4.91
17	13	ニンジャアサルト（ナムコ） Ninjya Assault (Namco)	4.62
18	18	ゴルゴ13　銃声の鎮魂歌（ナムコ） Sniper 13-Requiem of Gunfire (Namco)	4.50

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	－	衝撃美写（日立ソフトウェアエンジニアリング／セガ社） Shogekibisya (Hitachi Software Engineering/Sega)	9.38
2	2	シャイニーショット（オムロン） Shiny Shot (Omron)	8.75
3	1	劇的美写（日立ソフトウェアエンジニアリング／セガ社） Gekitekibisya (Hitachi Software Engineering/Sega)	8.64
4	－	フォト＆シール・Vivit（メイクソフトウェア） Photo & Seal Vivit (Make Software)	8.33
5	6	チャオッピ！（オムロン） Chaopi (Omron)	8.13
6	4	チルティショット（オムロン） Teilty Shot (Omron)	8.10
7	3	ハードパンチャー　はじめの一歩（タイトー） Hard Puncher (Taito)	8.09

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

英文版業界ニュース

Sammy Gains, Aruze Slumps In Pachi-Slot

Sammy Corp., Tokyo, posted mid-term consolidated revenue of ¥93,335 million, up 210.3%, and net income of ¥16,777 million, up 621.3%. These represent the mid-term results for a total of 11 subsidiaries including SI Electronics which Sammy bought from Sega in July 2001.

A breakdown of revenue shows that pachi-slot games accounted for ¥86,891 million, up 233.3%, coin-op amusement games ¥3,347 million, up 50.4%, home videos ¥2,398 million, up 331.2%, and others including arcade operation ¥698 million, up 66.1%.

The pachi-slot division registered an operating income of ¥37,957 million, up 345.5%. However, coin-op games, home videos and others incurred respective operating losses of ¥380 million, ¥677 million and ¥116 million (vs.¥91 million, ¥536 million, and ¥275 million in the same period a year ago, respectively).

Aruze Corp., Tokyo, posted mid-term consolidated revenue of ¥47,305 million, down 53.0%, and net income of ¥3,371 million, down 78.8%. These figures include the results of a total of 11 subsidiaries such as Adores and Seta. SNK and NEO GEO World Do Brasil were excluded from the current term results.

A breakdown of revenue shows that pachi-slot games accounted for ¥35,200 million, down 55.0%, coin-op amusement games and home videos ¥2,264 million, down 64.2%, arcade operation ¥8,695 million, down 25.7%, rental of real estate ¥357 million, down 3.8%, and others (design of pachinko parlors, etc.) ¥1,400 million, down 70.5%.

A breakdown of operating income shows that pachi-slot games accounted for ¥15,571 million, down 64.8%, arcade operation ¥1,766 million, up 699%, rental of real estate ¥183 million, up 10.2%. However, coin-op amusement games/home videos and others incurred respective operating losses of ¥635 million and ¥1,039 million respectively (vs. ¥1,499 million and ¥6 million in the same period a year ago).

Aruze revised downward its forecast of fiscal year results. The post-revision forecast of consolidated revenue for the fiscal year ending March 2002 is ¥142,000 million and net income is ¥16,100 million. Aruze previously forecast ¥184,000 million in revenue and ¥29,400 million on August 9.

Adores Inc., Tokyo, Aruze's subsidiary, posted mid-term revenue of ¥11,494 million, and net income of ¥252 million. 3 subsidiaries of Aruze, i.e. Sigma Inc., Technical Management Inc. and Kan Design Co., Ltd., merged into Adores in October 2000. Adores has no subsidiary. Incidentally, on the occasion of this merger, Sigma's medal game sales were transferred to Aruze.

A breakdown of revenue shows that arcade and medal game parlor operations accounted for ¥8,695 million, rental of pachi-slot games ¥2,131 million, design of pachinko parlors ¥633 million, and others ¥34 million.

Adores revised downward its forecast of fiscal year results. The post-revision forecast of revenue for the fiscal year ending March 2002 is ¥26,663 million and net income is ¥1,559 million. Adores previously forecast ¥28,609 million in revenue and ¥2,159 million in net income on May 25.

Round One Corp., Osaka, posted mid-term consolidated revenue of ¥10,039 million, up 17.6%, and a net loss of ¥2,317 million (vs. ¥88 million in the same period a year ago). These figures include the results of a total of 2 subsidiaries.

A breakdown of revenue shows that bowling center operation accounted for ¥5,092 million, up 22.6%, arcade operation ¥3,657 million, up 7.6%, batting center operation ¥1,001 million, up 56.0%, and network business ¥285 million, down 16.8%.

Revenue from indoor amusement centers was ¥9,753 million, up 19.0%, while operating income was ¥1,493 million, down 0.6%. However, the network business incurred an increased operating loss of ¥1,414 million. Therefore, the company will dissolve Club Netz, a network business subsidiary, in February 2002.

Atlus Co., Ltd., Tokyo, reported mid-term consolidated revenue of ¥8,063 million, down 23.1%, and net income of ¥228 million (vs. a net loss of ¥68 million in the same period a year ago). These figures include the results of a total of 5 subsidiaries. Apies and Mu System Services, which were subsidiaries, were excluded, as they were transferred to former employees.

A breakdown of revenue shows that photo sticker machines accounted for ¥3,452 million, down 37.9%, home videos ¥2,199 million, up 10.3%, and arcade operation ¥2,411 million, down 18.1%.

A breakdown of operating income shows that photo sticker machines accounted for ¥465 million (vs. an operating loss of ¥301 million in the same period a year ago), home videos ¥158 million (vs. an operating loss of ¥11 million), and arcade operation ¥236 million, up 372%.

Tecmo Ltd., Tokyo, posted mid-term consolidated revenue of ¥2,788 million, down 25.7%, and a net loss of ¥206 million (vs. a net income of ¥140 million in the same period a year ago). These figures include the results of a total of 2 subsidiaries.

A breakdown of revenue shows that home videos accounted for ¥904 million, down 49.6%, coin-op games and pachinko devices ¥62 million, down 61.9%, and arcade operation ¥1,821 million, up 1.2%. Arcade operation registered an operating income of ¥351 million, up 41.9%. However, home videos and coin-op games/pachinko devices incurred ¥64 million and ¥18 million in operating loss, respectively.

Having virtually abolished its coin-op game division, Tecmo is engaged only in the production/sales of liquid crystal games for pachinko. Although it will shift the arcade operation business to its subsidiary Tecmo Eight in April 2002, the consolidated revenue will remain unchanged. Tecmo intends to concentrate on the development of home video game software.

Nintendo Shows Steady Growth

Nintendo Co., Ltd., Kyoto, reported mid-term consolidated revenue of ¥225,722 million, up 18.4%, and a net income of ¥34,349 million, up 14.4%. These figures include the results of a total of 24 subsidiaries.

A breakdown of revenue shows that home video console accounted for ¥121,241 million, up 50.5%, game software ¥103,488 million, down 3.7%, and playing cards ¥991 million, down 63.3%. Revenue from overseas accounted for ¥162,502 million, up 7.9%, and its ratio to overall revenue decreased to 72.0% from 79.0%.

Nintendo shipped 2,250,000 "Game Boy" consoles, 8,500,000 "Game Boy Advance", 290,000 "Nintendo 64", and 510,000 "Game Cube" in the first half of the year. It also shipped 19.07 million software sets for "Game Boy", 19.07 million software sets for "Game Boy Advance", 4.42 million software sets for "Nintendo 64", and 710,000 software sets for "Game Cube". Nintendo is shifting its emphasis to "Game Boy Advance" and "Game Cube".

OLC Recovers With DisneySea

Oriental Land Co. (OLC), Chiba, reported mid-term consolidated revenue of ¥114,105 million, up 29.1%, and net income of ¥1,887 million (vs. a net loss of ¥317 million in the same period a year ago). These figures include the results of a total of 13 subsidiaries.

A breakdown of revenue shows that theme park operation accounted for ¥99,999 million, up 23.8%, shopping mall operation ¥11,602 million, up 89.9%, and others ¥2,503 million, up 69.0%.

A breakdown of operating income shows that theme park operation accounted for ¥11,662 million, up 65.6%, shopping mall operation ¥1,037 million (vs. an operating loss of ¥708 million in the same period a year ago), and others ¥473 million, up 164.6%.

OLC is gradually increasing its guests by opening a shopping mall in July last year, Tokyo Disney Resort Line in July this year, and Tokyo DisneySea in September this year. Although its business requires large capital investment, the company returned to profitability this year.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
Yachiyo Bldg., 2-2-1,
Nakazaki-Nishi, Kita-ku,
Osaka, 530-0015 Japan
faxphone (81) 6-6314-3821
Email: editor@ampress.co.jp
Web site: http://www.ampress. co.jp/

namco
2001 ナムコ宇宙旅行スゴロク
ブラックホール！フリダシへ
フリダシ
ワープ！4コマ進む
巨大景品ゲット！
ワイワイクリッパー
おやつタイム！
おやつちょ〜だい！
お池にハマって一回休み
どんぐりど〜こだ？
ゴールは目の前！
くす玉キット
ひたすらハマる！
誰かが通るまで休み
ことばのパズルもじぴったん
じゃんけんタイム！
右隣の人に勝ったら4コマ進む
じゃんけんしようよ！
アガリ
スライム達が現れた！
4月発売
ドラゴンクエストプライズコレクション
「ドラゴンクエスト」
でっかいぬいぐるみ〜シド-登場編〜（仮称）
©エニックス 2002
ワープ！3コマ進む
謹賀新年
本年もよろしくお願いします。
ウシャシャシャ…もどりな〜
一番後の人のコマへ
1vs1の対決！
他のプレイヤーがいた場合
サイコロ目が小さい方は7マス戻る。
湾岸ミッドナイト
© 楠みちはる / 講談社
突風が吹く！！サイコロをもう一度振ろう
ねこショット！
お腹一杯食べて一回休み
ぱっくんレストラン
おやつ大量ゲット！
お裾分けで「おやつちょ〜だい」まで戻る
スウィートランド4
ナムコ・ワンダーページ
インターネットで最新の製品情報をお届けしています
http://www.namco.co.jp/
「遊び」をクリエイトする
株式会社ナムコ
本　社　〒146-8655　東京都大田区矢口2-1-21　TEL.03(3756)2311（大代）
AM販売部（東　京）〒146-8656　東京都大田区多摩川2-8-5　TEL.03(3756)8552（代）
（大　阪）〒564-0063　大阪府吹田市江坂町1-21-26　TEL.06(6338)3511（代）
（福　岡）〒812-0006　福岡県福岡市博多区上牟田2-12-24　TEL.092(474)5605（代）
© 2001 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED